REVISTA MENSUAL DE CRÍTICA E INFORMACIÓN DE LA HISTORIETA · SEPTIEMBRE 2003

TRAMA 28

Entrevistamos a Mark Millar

CRÓNICA DE A CORUÑA **PACO ALCÁZAR** CEREBUS

COMANDANTE ZORITA, 4
24004 LEON
TELF. 987 26 32 25

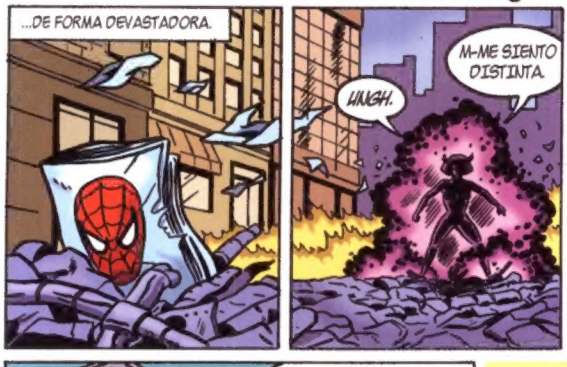
ELEKTRA

PRESENTA

"¡EL ORIGEN DE MADAME E!"

SAN BERNARDO, 20
28015 MADRID
TELF. 91 521 34 70

¡EL METEORO ME HA CAMBIADO, DE ALGUNA FORMA!
¡SÍ! ¡ES COMO SI FUERA UNA DINAMO VIVIENTE! ¡YA NO SOY UNA MUJER NORMAL, AHORA SOY...
MADAME E!



¡BIEN DICHO! PERO,... ¿QUÉ OPINAN EN EL *EJE DEL MAL* DE ESTA NUEVA SUPERHEROINA?

sumario

Studio Titanic	03
Entrevista a Mark Millar	04
Noticias	18
Crónica de A Coruña	29
Artículo: Paco Alcázar	32
Previews	39
Artículo: Cerebus	46
Reseñas	54
Checklist	62
Vidas Ejemplares	66
Retractilados	67

editorial

Cuatro días en París, vacaciones, en teoría vacaciones. El caso es que, como buen aficionado a esto de los tebeos, aprovechaba cualquier excusa para acercarme a las librerías especializadas. Primero una pequeña cerca del hotel: *"sólo es un momento, entrar y salir"*, *"es que estoy buscando una obra para la editorial..."* El caso es que entre las prisas y que la librería era pequeña, salí con las manos vacías, ¡maldita sea! Teníamos poco tiempo para ver París, pero yo insistía en ir al barrio latino, *"por su gran belleza"*, ¡ja! ¡menudas librerías tiene la zona! Ahí sí que me pongo las botas...

Pues no, tampoco, apenas un par de álbumes y dos o tres revistas. Entre lo que sabía que iba a salir en castellano, lo que ya había salido y lo que suponía que podía salir, tampoco había tantas cosas imprescindibles.

A lo mejor las cosas están cambiando un poco.

TRAMA #28 (Septiembre 2003) · Director: Fernando Tarancón. Subdirector: Koldo Azpitarte. Producción: Jesús Serrano. Noticias Europa: Ricardo López. Redacción: Gorka Omaetxebarria, Yahvé Mediavilla, Gorka Domínguez, Félix Pascual, Raúl Sastre, Norman Fernández, Iñaki Gutiérrez y Juan Manuel Díaz de Guereñu. Colaboradores: Quim Pérez, Nino Ortea y Javi Riva. Studio Titanic: Alex San Vicente. Vidas Ejemplares: García, Gómez, Rico. Retractilados: Bernardo Vergara. Correctora: Soraya Pollo. Portada: Ilustración de Bryan Hitch para The Ultimates 8 © Marvel Comics . Diseño y maquetación: Manuel Bartual. Edita: ASTIBERRI S.L. Apdo 485. 48080 Bilbao. E-mail: trama@astiberri.com. Teléfono: 944 790 984. Fax: 944 157 384. www.astiberri.com. Filmación e impresión: ELKAR SOCIEDAD COOPERATIVA. Depósito legal: BI 44/01.

Las ilustraciones son marcas registradas y copyright de sus autores y editores, su uso es meramente informativo. Las opiniones vertidas en los artículos tratan de reflejar la opinión de los articulistas (por mucho que el director intente llevarles por el buen camino).

STUDIO TITANIC
REALIZADO CON MUCHA PACIENCIA POR
©SANVI...
alexsanvi@hotmail.com
OYE... ¿TÚ CREES QUE LOS COMICS PUEDEN SER UNA FORMA DE ARTE?
PUES QUÉ QUIERES QUE TE DIGA...
LAS PÁGINAS SE ESCURREN ENTRE LOS DEDOS, LA GENTE DE LA IMPRENTA HA DECIDIDO SER CREATIVA Y EN LA DISTRIBUCIÓN GOLPEAN TU EJEMPLAR HASTA REDUCIRLO A PULPA...SOLO ME CONFORMO CON PODER LLEGAR A LEERLO...

Mark Millar

El hombre ultimate

Introducido en el comic book USA por su compatriota Grant Morrison, el escocés Mark Millar ha sabido hacerse un hueco en el siempre difícil mercado americano gracias al encadenamiento de tres de los más rotundos éxitos de los últimos tiempos: Authority (continuando y depurando la fórmula creada por Ellis), Ultimate X Men (demostrando que no hay nada intocable en el universo marvel) y The Ultimates, en la que aliado con Brian Hitch ha conseguido desbancar a los mutantes del número uno. Millar es un hábil escritor que cuenta con el mejor agente de prensa que puede nadie tener: el mismo. Compruébalo y déjate abducir por su magnética personalidad leyendo la siguiente entrevista. Por Koldo Azpitarte y Raúl Sastre

Nos gustaría empezar hablando un poco de tu vida. Eres escocés y naciste en Glasgow...

Nací en un pueblecito cerca de esa ciudad, aunque es cierto que hace poco me he mudado a Glasgow. Escocia es una región pobre de Europa, Glasgow es una ciudad pobre de Escocia, y yo fui a nacer a las afueras de Glasgow. Trabajo para una empresa de Nueva York, Marvel, pero vivo en Glasgow.

Comenzaste una carrera universitaria, pero no llegaste a acabarla. ¿Cuál fue la causa?

En aquella época, en 1989, aún estaba Thatcher de primera ministro, y era muy difícil ser estudiante. Otros gobiernos te habían apoyado económicamente, pero con Thatcher recortaron las becas y no me podía permitir seguir estudiando. Mis padres habían muerto cuando era adolescente y no tenía dinero. Estudiaba Economía y Política. Quería ser periodista y escribir sobre estas materias, pero no pude acabar mis estudios y, encima, acabé endeudado hasta las cejas. Siempre me habían gustado los cómics y había fantaseado con la idea de ser guionista. Así que, durante 6 meses, me obligué a tener el culo pegado al asiento y a escribir guiones sin recibir un duro a cambio. De nueve de la mañana a siete de la tarde sin parar, todos los días. Luego los mandaba, y

al final pude vender alguno. Como veis, mi carrera en los cómics surgió como consecuencia de una situación desesperada.

¿Fue entonces cuando comenzaste a trabajar para 2000AD?

Sí. Mirad, en Gran Bretaña había una especie de camino marcado si querías llegar a trabajar para los americanos. Alan Moore y Brian Bolland fueron los pioneros. Eran tan buenos que los de DC vinieron y los ficharon. Los "secuestraron". Y tuvieron mucho éxito. Esto sería hacia 1983. En 1986 se llevaron a Gaiman, Morrison y Delano. Y más tarde a Ellis y Ennis.

O sea, que tú eres de la última hornada...

Y no creo que haya ya más. La consecuencia de todo esto es que los cómics ingleses se han ido muriendo, ya que Inglaterra se ha quedado sin buenos autores. Tan pronto como alguien destaca DC se lo lleva.

Superman Adventures

Fue Grant Morrison quien te introdujo en el negocio, ¿verdad?

En realidad, llevaba unos cuantos años ya en el mundo del cómic cuando conocí a Grant. Empecé haciendo cómics por mi cuenta en el mundillo independiente, y así conseguí trabajar para 2000AD. Gané unos cuantos premios y esas cosas, y conocí a Grant Morrison. Entre 1994 y 1997 hicimos varios trabajos juntos, pero no hemos vuelto a colaborar desde entonces.

Cuando diste el salto a los EE. UU., lo primero que hiciste fueron los guiones para Swamp Thing, ¿no era una gran responsabilidad, teniendo en cuenta el fabuloso trabajo que Moore hizo en la serie?

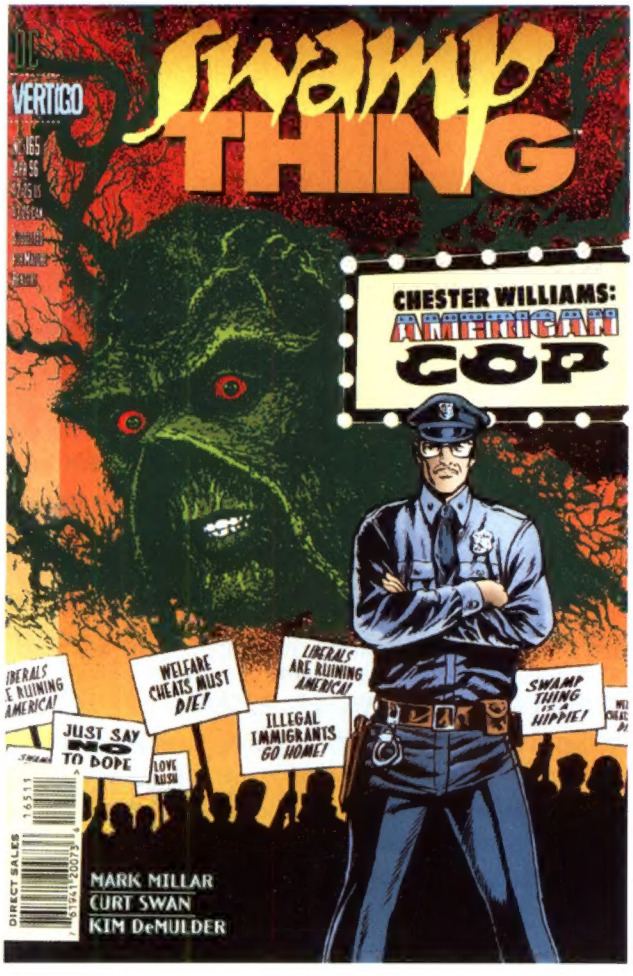
Creo que quien tuvo esa presión fue Rick Veitch, que fue el siguiente a Moore. Sé que la gente sigue teniendo frescas en su mente esas magníficas historias. Pero eran ya los 90, el tiempo pasa..., habían transcurrido diez años y ya no se hacían tantas comparaciones con Moore. La serie había estado bastante hundida en los últimos años, así que se trajeron a otro británico para ver si reverdecían los laureles. Estuve unos dos años y medio. Poca gente leyó mis cómics de Swamp Thing, pero creo que gustaron a quienes los leyeron.

Tus influencias principales cuando empezaste a escribir eran Moore y otros autores británicos que habían dado el salto a los EE. UU. Trabajar en Swamp Thing debió ser un sueño hecho realidad.

Sí. Trabajar en Swamp Thing fue un honor, aunque el personaje... básicamente es un repollo con patas, un personaje horrible. ¿Cómo haces todos los meses una historia que interese a alguien con eso? Además habla raro, lento: "Hola... yo...".

Desde luego, la psicología de un vegetal no da para mucho [risas].

Trabajar después con personajes que fueran seres humanos fue un alivio. Además, Swamp Thing no tiene amigos, vive en



un pantano, no tiene vecinos..., sólo hay árboles. Así que tienes que escribir algo interesante sobre un repollo que vive entre árboles. Sin embargo, Alan demostró que no existen personajes malos sino malos escritores. Si puedes hacer que un personaje así tenga interés, cualquier cosa es posible.

Después vino Superman Adventures, que era una serie muy ingenua, para chavales. A pesar de ser una serie alabada por la crítica, tenías pocos lectores. ¿Cómo te sentaba el realizar un producto minoritario pese a su calidad?

Con esta serie me di cuenta de que la continuidad es un fenómeno interesante en los cómics. Las historias que están en la continuidad oficial son las que importan, la gente pasa de las series situadas al margen de esa continuidad. Por ejemplo, Batman Adventures tiene las mejores historias de Batman de los últimos veinte años, Ty Templeton es el mejor guionista de Batman desde Frank Miller, pero nadie leía ese cómic. Por otro lado, me vino bien. Cuando llegué a Authority, la gente decía, "¿Quién es este tío?". Parecía que había surgido de la nada. Superman Adventures fue todo un reto como escritor, había escrito para adultos, pero nunca había hecho algo dirigido a niños. Había límites, nada de bocadillos de pensamiento, nada de cartuchos, sólo bocadillos con diálogos. Superman Adventures ha sido el proyecto con el que más he aprendido sobre cómo estructurar una historia, caracterización y demás. No había trucos ni artificios, tenías que escribir una historia sencilla con principio, nudo y desenlace en 24 páginas, de manera concisa. Si la cagaba, se iba a notar. Yo recomendaría a todos los guionistas que empiezan a escribir tebeos, que hagan cómics de este tipo, te enseñan un montón. Estuve unos 18 números en la colección. Ganamos unos cuantos premios y luego me encargaron Authority, lo que fue un poco raro...

Es como pasarse al Lado Oscuro...

Eso es. Es como si alguien te dijera: "Me encanta esta 'peli' a lo Disney que has hecho. Venga, ahora haz una a lo Tarantino".

¿No es una pena que los medios de comunicación sólo se fijaran en Authority porque había una pareja de superhéroes gays?

En realidad no me importa en qué se fijen, si al menos se fijan en algo. Durante diez años, los cómics no han aparecido en absoluto en

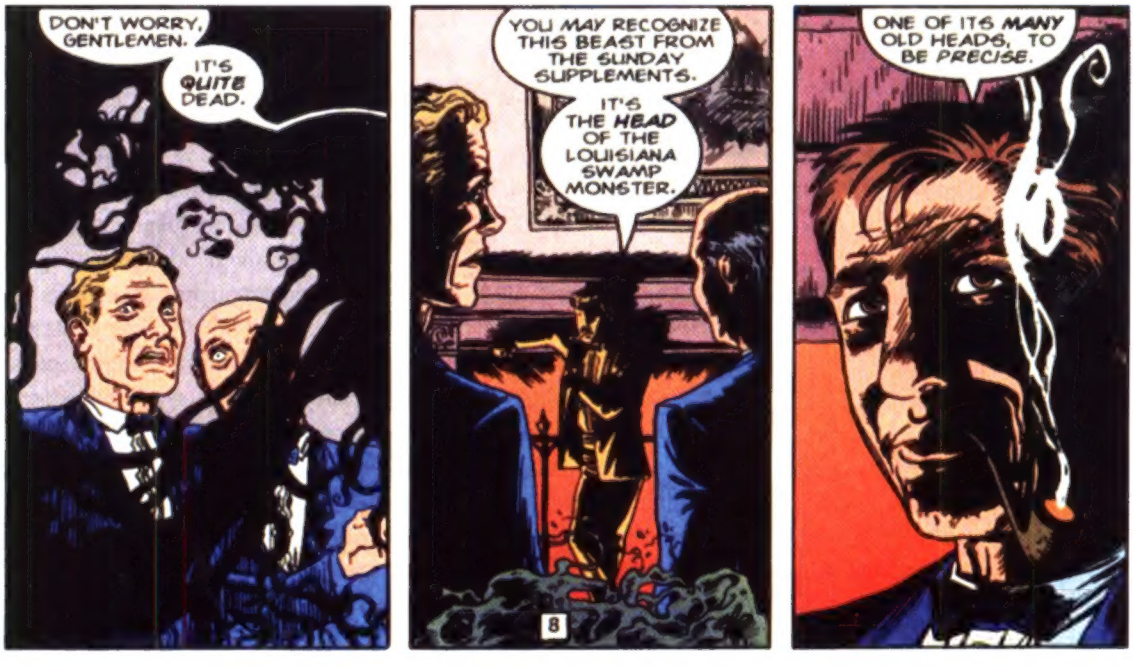
"Alan Moore demostró con Swamp Thing que no existen personajes malos, sino malos escritores"

la prensa. Con Frank Miller, Watchmen y todo eso, atrajeron mucha atención; también la muerte de Superman (aunque, en este caso, no porque fuera una buena historia). Creo que lo que me atrajo a los cómics de pequeño es que eran arriesgados, peligrosos..., algo que tus padres no querían que vieses. Quería esa actitud en mis cómics: en Authority tenía un superhéroe que se chutaba con heroína, una pareja de gays... Recuerdo que me estaban haciendo una entrevista para el periódico de mi localidad, y esto último les pareció interesante. Así que el Sunday Times publicó un reportaje sobre la serie, y al día siguiente aparecíamos en todos lo periódicos del país. Incluso, llegó al ámbito internacional.

Sí, aquí también salió en algún periódico.

Incluso el National Inquire en EE. UU. se interesó, pero, cuando hablé con ellos, me enteré de que DC no quería que hablasen sobre la serie. A través de un amigo del Washington Post, supe que DC había intentado por todos los medios que la noticia no se divulgara. No querían que se les relacionara con algo tan escandaloso. La DC de los 80, la DC de Dick Giordano y Jeannette Kahn, era muy arriesgada, pero la de hoy en día, con Paul Levitz y Dick Giordano, es muy conservadora.

Parece que les asusta la violencia y el sexo, cuando luego cualquier chaval, que se supone que es el público al que se dirigen sus cómics, puede ir al cine a ver Blade, Terminator o algo parecido, y ver todo la violencia que le dé la gana.


DON'T WORRY, GENTLEMEN.
IT'S QUITE DEAD.
YOU MAY RECOGNIZE THIS BEAST FROM THE SUNDAY SUPPLEMENTS.
IT'S THE HEAD OF THE LOUISIANA SWAMP MONSTER.
8
ONE OF ITS MANY OLD HEADS, TO BE PRECISE.

Swamp Thing

The Authority

Es cierto. Pero debéis daros cuenta que DC ha sufrido un descalabro tras otro en los últimos años. Imaginaos que una empresa vende la mitad que el año anterior y al año siguiente le pasa lo mismo. En dos años está vendiendo un 25% de lo que solía vender. Y, además, a partir de entonces, va vendiendo menos cada año. En una empresa normal, alguien miraría las cuentas y echaría a los responsables. Pero DC forma parte de una gran multinacional, Time Warner. La dirección de DC no quiere que las altas esferas se enteren de lo mal que dirige la editorial. Si DC sigue a flote es por el dinero que viene de las licencias, las camisetas de Superman y demás, que compensan todo el dinero que pierden con los cómics. Superman es el personaje de ficción más popular del mundo. Su símbolo es más famoso que la Cruz cristiana. Sin embargo, Superman vende en todo el mundo menos ejemplares que el periódico de mi pueblo. Si los gerifaltes de Time Warner se dieran cuenta de lo mal que se aprovecha a personajes como Superman, Batman y demás, les mandarían a la puta calle. Son gente que, además, gana un montón de pasta: por ejemplo, Paul Levitz tiene 41 millones de dólares en acciones. Esta gente lo que quiere es proteger su inversión, su puesto y el de sus amigos. Así que procuran llamar la atención lo menos posible. Hacen cómics que no molesten a nadie, pero los personajes no les importan en realidad, les importa su dinero. Cuando hay un cómic que llama la atención de la prensa generalista, su departamento de comunicaciones hace todo lo posible para que no se informe sobre ese cómic. A mí me odian. En cambio, en Marvel me quieren, ya que necesitan vender cómics para sobrevivir. Para ellos, cuanta más publicidad, mejor.

Superman: Red Son no es que sea el producto ideal para DC, por lo que cuentas.

No lo han publicitado. Desde Authority, me tienen en la lista negra. Lo sacan, pero que no se entere mucha gente y a ver si nos quitamos de encima a Millar.

Pero es un proyecto que llevaba escrito muchos años.

Lo escribí en 1996, aunque al dibujante le ha llevado bastante tiempo terminarlo. Dave Johnson empezó a dibujarlo en 1996. La obra en total son 144 páginas, y ese año dibujó 56 páginas (a una por semana), al año siguiente 20, al siguiente 5, al siguiente 8, al siguiente 4, al siguiente 2, al siguiente 1, por lo que le despidieron y él dijo: "Gracias". Así que, para acabarlo, cogieron a Kelly. Se parecen mucho, de hecho, no puedo distinguir dónde empieza a dibujar uno y termina el otro. Una vez que estuvo acabado, reescribí los diálogos para hacerlos más contemporáneos. Y estoy muy contento con el resultado.

Un periodista contactó conmigo a través de mi página web y me comentó que en DC le habían dicho que yo no tenía teléfono. Joder, vale, es cierto que vivo en Escocia, pero hasta aquí también ha llegado el teléfono. Ahí me empecé a mosquear. Cuando me llegó el Previews, vi que no habían puesto ningún anuncio del Red Son. La verdad es que he tenido suerte en los últimos años porque ahora estoy escribiendo el cómic que más vende de Marvel, y lo lógico sería pensar que

DC daría publicidad a un producto suyo escrito por el guionista estrella de Marvel. Así que llamé a mis amigos del Sunday Times y les pregunté si les interesaría un artículo sobre Superman: Red Son, como aquel que hicimos de Authority, y me preguntaron: "¿De qué va?", así que hablé sobre lo mal que llevan Superman los de DC y cómo el tebeo es una crítica a la América de George Bush. Todo lo que sabía que iba a cabrear a los de DC. Rusia es una metáfora de América, sobre lo que pasa cuando hay mucho poder en las manos de un sólo país. La Guerra Fría era peligrosa, pero había dos poderes, había un equilibrio. Ahora tenemos una superpotencia con un poder militar tremendo. Superman: Red Son es una parábola sobre lo que sucede en el mundo cuando sólo hay una superpotencia. Hoy en día, todos los países se someten a los dictados de los EE. UU., tal y como ocurren en Red Son (sólo que aquí se someten ante el poder de Superman). En DC echaban chispas: tras la II Guerra del Golfo se me ocurre salir a la palestra para decir que DC saca un cómic en el que Superman ataca a América. Bueno, el Sunday Times sacó el artículo, y al día siguiente salimos en todos los periódicos del país otra vez. Salió en Entertainment Weekly y Rolling Stone. La cuestión es que la primera tirada de Red Son se ha agotado y han tenido que reimprimirlo, y parece que eso les ha fastidiado. Pienso que volveré a DC en dos años, ya que no creo que esos tipos sigan ahí dentro entonces. Quiero que Time Warner se dé cuenta de lo mal que dirigen la compañía.

Creo que te inspiras mucho en el mundo que te rodea, en la actualidad. Tim Sale nos comentó que no querían hacer ciertas historias porque estaba seguro de que serían tildados de antipatriotas. Pero bueno, tú eres escocés...

América ha estado bajo un ataque de nervios desde el 11-S. Tengo mis sospechas de lo que pasó realmente. Es como lo que pasó en la Alemania nazi, incendiaron el Reichstag y echaron la culpa a los judíos, aunque había gente que sospechaba que habían sido los propios nazis los causantes, para así poder cargar con el muerto a los judíos. De repente, en los EE. UU. les atacan estos fanáticos, y ya tienen enemigo, la mitad del país se ha vuelto loca.

Un enemigo muy bueno, porque puede estar en cualquier lado y ser cualquiera.

Es como en 1984 de George Orwell. Es lo mismo. Para unir un país, lo mejor que puedes hacer es decir que tienes un

The Authority

enemigo ahí fuera que quiere acabar contigo. Todo el mundo se une para protegerse y es una situación fácilmente manipulable, basta con fingir que existe esa gran amenaza. Mira a este país, Iraq, donde la gente se muere de hambre y no hay vacunas para los niños porque llevan 10 años de embargo, y va la mayor superpotencia del mundo y te dice que estos tipos son una gran amenaza. Aun así, soy optimista. La otra mitad de América se radicalizará, vivían felices en su mundo con sus McDonalds y viendo "pelis" y, de repente, se dan cuenta que su propia constitución, su libertad está amenazada. Ven los paralelismos con la Alemania nazi, con la era McCarthy en los 50... Además, siempre que un país intenta dominar el mundo acaba fracasando, desde el Imperio Romano o el británico. Los EE. UU. llevan como superpotencia únicamente 60 años, yo creo que en 20 años se derrumbarán, intentarán dominar tanto que se caerán con todo el equipo.

Tal vez poseas facultades de adivino porque también has mencionado alguna vez que los cómics van a dominar el mundo hacia el 2012.

Por supuesto [risas]. Ya sé que parece una locura, pero, mirad, en 1939 se inventan los superhéroes, hasta entonces los cómics tenían devoluciones de un 50% de la tirada, sin embargo, de Superman sólo se devolvía el 10%. Fue un éxito tremendo. De 1935 a 1945, tenemos el "boom", luego la crisis hasta 1965 (que aparece la Marvel de Stan Lee), en 1975 otra vez crisis, en 1985 empieza el auge otra vez con Darknight y Watchmen, y en 1995 todo se viene abajo otra vez. Ahora vuelve a resurgir, las ventas suben y la prensa generalista vuelve a hablar de cómics. Yo creo que para el 2005 es cuando el "boom" de verdad va a comenzar, y para el 2010 estaremos en la cresta de la ola. Además, cada vez que ha habido una recesión, ésta ha sido peor que la anterior y el "boom" ha sido también mayor. En los 40 los autores ganaron su dinerito, en los 60 ganaron más, en los 80 se hicieron millonarios...

Así que piensas hacerte millonario...

Espero que los libreros, editores, autores, se enriquezcan... van a ser como los que se forraron con las "punto com". Mirad, puedes hacer un cómic invirtiendo un par de miles de dólares, pero ese cómic puede convertirse en película, en juguetes, camisetas, un videojuego... cualquier cosa. Es una manera muy barata de ver si algo puede tener éxito. Si haces una película, tienes que invertir entre 70 y 100 millones de dólares, en un videojuego 5 millones de dólares. Además, hoy en día, muchos autores tienen los derechos al 100% sobre sus personajes, así que, cosas como Bullet Proof Monk, que tampoco es que fuera un exitazo como cómic, han hecho millonarios a sus creadores.

El Superman de Mark Millar y Dave Johnson para Red Son

Creo que fue un cómic hecho desde el principio para venderlo como película.

Eso es algo que hacemos todos, hoy por hoy.

Sí, tus Ultimates parecen pensados como una adaptación a la pantalla grande de Los Vengadores.

Cada película buena basada en un cómic es un anuncio de 150 millones de dólares para nosotros, eso es algo con lo que no podíamos soñar hace años. Es genial. De niño me gustaban Los Vengadores, así que la idea de hacer la película me resultaba muy atractiva. Lo que intento con los Ultimates es dirigirme a esa gente a la que le han gustado las películas. Incluso elegí a los actores, Nick Furia es Samuel L. Jackson...

Creo que lo más interesante de Ultimates es que no son el superhéroes típicos, son únicamente gente con superpoderes: por ejemplo, el Capitán América es un republicano, de derechas...

Es curioso, hoy en día es mi personaje favorito, y mira que yo soy de izquierdas. Cuando hacía Authority, todos los personajes eran de mi cuerda política, era un poco simplista. Esta vez quería hacer cómics con gente real, cada uno con su ideología, y no simples vehículos que llevarán mis propias ideas como en Authority. Con Ultimates quería dejar sueltos a los personajes, dar un paso atrás y dejarles caminar solos. Bill Jemas me dio el enfoque para el Capitán América. Estábamos en una reunión en Nueva York. Bill dijo que el Capitán América no funcionaba porque los escritores de izquierda tratan al personaje como si fuera una persona con ideología de izquierda. Un supersoldado no va a ser de izquierdas. Nació en la América de Roosevelt, no es un conservador en el sentido de los que existen hoy en día, pero cualquiera que hubiera nacido en aquella época vería el mundo más en blanco y negro en términos morales, se escandalizaría ante la homosexualidad, etc... Básicamente, es tu abuelo, pero con el físico de un Brad Pitt. Es un personaje fascinante.

Entonces, ¿no deberías estar escribiendo Capitán América?

Me encantaría. Pero no soy Brian Michael Bendis. Él puede escribir 4 títulos al mes, pero yo sólo dos o tres como mucho.

Página de The Ultimates

Roger that, Hawkeye.
Why? Because it's going smoothly?
Don't wish. We was any tougher than it is, baby. Smoothly's good. In fact, we don't get smoothly nearly enough.

Me gusta tanto el personaje que a veces me tengo que contener para que no se coma todo el espacio en Ultimates.

Pues, al ritmo que salen los Ultimates, te daría tiempo a escribir otra serie.

Sí, supongo que sí.

¿Cómo te enfrentaste al trabajo de documentación sobre la II Guerra Mundial (en la que está ambientado el primer número de The Ultimates)?

Por una parte está Internet, sin la cual hubiera sido imposible lograr buena parte de la información. Me tiraba horas buscando en Google cosas tan tontas como qué fumaban los soldados norteamericanos cuando no tenían cigarrillos americanos. Por otra parte, teniendo al otro lado del teléfono a gente como Joe Kubert, que podía darme información de primera mano, conseguí datos que nunca hubiera podido conseguir de otro modo. Machaqué al bueno de Joe a llamadas, y Brian tardó catorce semanas en dibujar el primer número, pero creo que el resultado merece la pena.

¿Cuál es tu mayor influencia, tu referencia a la hora de escribir The Ultimates?

Lo creáis o no, mi referencia a la hora de escribir The Ultimates es la serie de televisión Urgencias, ya que me encanta la manera en la que mueven un reparto amplio y les hacen interactuar entre sí. Siempre he imaginado al cómic como una de esas series de gran presupuesto que se emiten en horarios de máxima audiencia.

En principio, tan sólo vas a escribir 24 números de la serie.

Sí, aunque al final van a ser 26, ya que tengo una idea para un epílogo, el número 26, que estará situado en 1941 como el primero. Mirad, hasta que llegué a Authority, mi carrera había transcurrido en títulos que muy poca gente leía, así que en esa época decidí que sólo haría 12 números de Authority, daba igual el éxito que tuviera, para forzarme, para obligarme a hacer esos números lo mejor posible. Con Ultimate X-Men y Ultimates, me marqué el mismo límite: 2 años, 24 números. Lo que es un fastidio, ya que se gana mucha más pasta. Ultimates debería vender poco porque está fuera de la continuidad oficial, como pasa-

ba con Superman Adventures, y, sin embargo, es el título de Marvel que más vende. Pero bueno, voy a hacer cómics con mis propios personajes, que para mí es algo muy importante. Luego volveré a hacer cosas para Marvel durante un par de años más.

Poca gente sabe que 411, la miniserie de cuatro números de temática pacifista que Marvel editó hace un tiempo, nació de una idea tuya...

Vivimos en una sociedad en la que la violencia es glorificada y en un medio en el que, especialmente, supone el pan nuestro de cada día, por lo que me pareció que había que tratar de equilibrar la balanza de algún modo. Me gusta creer que esta miniserie es el equivalente al White Album de los Beatles.

¿De qué modo tus creencias personales influyen en lo que escribes?

Mi padre era sindicalista y fue educado en un ambiente notablemente politizado. Creo que debe haber una moderada redistribución de la riqueza, de modo que los más ricos ayuden a que los más pobres tengan lo mínimo indispensable. Es la perspectiva básica cristiana y socialista que funcionó desde el consenso de la posguerra mundial hasta 1979, año en el que nuestra protección social comenzó a ser vaciada de contenidos. De todos modos, crecer significa admitir que, aunque tú creas que tu visión de las cosas es la correcta, no implica que los otros (en este caso, la gente de derechas) estén equivocados. Como escritor, es fascinante escribir acerca de un kriptoniano con complejo de mesías o acerca de personajes evidentemente republicanos como el Capitán América. Puedo escribir historias del Capitán América y lograr que el personaje resulte simpático a los lectores, sin que para ello deba cambiar al personaje y hacerlo más parecido a mí.

Wanted es tu primer proyecto propio.

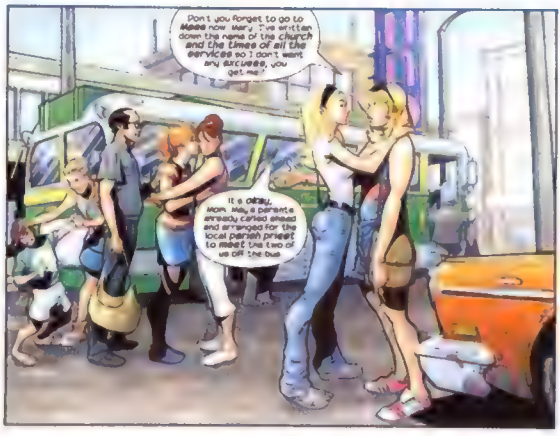
No te puedo adelantar mucho. Estamos vendiendo el proyecto como película antes de que salga el cómic. Eminem está interesado en hacer el papel principal. Es el cómic de superhéroes más bruto...

¿Tan bruto como Marshal Law?

No [risas], aunque es un cómic que me encanta. Mirad, hace poco me compré el último tomo que ha sacado Titan, y es muy divertido. Aunque yo quiero hacer algo muy realista. Cuando hacía Authority, era algo completamente distinto a Superman Adventures. Authority es más realista, Ultimates es más realista que Authority. Yo quiero escribir sobre gente de verdad, aunque tengan estos poderes tremendos. Con Wanted quería ir al siguiente paso en superhéroes, algo que no podríamos hacer con personajes de Marvel o DC. Es algo distinto a lo que se ha hecho antes. Marshal Law es bastante caricaturesco, esto es, bruto pero realista; además, lo podrá leer cualquiera que no haya leído antes superhéroes.

Viñetas de Trouble

Well, I gotta say, Richie, you sure put a beautiful shine on the old Mustang, son, but you really think that engine's gonna take you boys all the way up to the Hamptons?
Pops, that engine could take us to the moon and back since I fixed it up. I learned a few tricks from the best. You know what I'm saying, man?


Don't you forget to go to Mass now, Mary. I've written down the name of the church and the times of all the services so I don't want any excuses, you get me?
It's okay, mom. Mary's parents already called ahead and arranged for the local parish priest to meet the two of us off the bus.

Entonces, necesitarás a un dibujante realista.

Será J. G. Jones. La verdad es que tuve que darle el coñazo para que aceptara. Es una apuesta arriesgada. Es más fácil ponerse a dibujar Batman y compañía, y ganar una pasta. Le tuve que convencer de que vamos a ganar dinero de verdad con este proyecto. También voy a hacer otras series. Todas van a ser cortas, entre 4 y 6 números. Dos sobre superhéroes y otras dos de terror. Y otra de comedia, creo. Quiero hacer cosas distintas. Ahora, después de Ultimate X-Men, estoy escribiendo un tebeo de adolescentes, con romances, llamado Trouble.

¿Qué hay de tu proyecto de Youngblood?

Sigue adelante. Mirad, en 1992 Rob ganó 20 millones dólares, el tío es millonario. Se casó con una "top model", es amigo de Jennifer López..., es el dibujante más glamuroso del mundo. Rob no necesita trabajar para vivir, podría dejar de dibujar...

Quizá debería hacerlo... [risas].

Tras lo mal que lo pasamos con el final de Authority, Rob vino y me preguntó si quería hacer algo con él. A mí Rob me fascina. Todo el mundo lo odia ahora, pero hace diez años todo dios se compraba sus cómics, si no, no se hubiera hecho millonario. No entiendo el cambio. Recuerdo en la Convención de San Diego a un crío con una camiseta que ponía: "Rob Liefeld debe morir". Entonces, decidí que tenía que trabajar con él. Rob me decía que tenía que hacer con él lo que Tarantino hizo con John Travolta. Es curioso que hayamos hablado antes de Marshal Law, mi cómic favorito de toda la vida. Rob no puede dibujar algo realista, es bueno a la hora de dibujar esas formas anatómicas disparatadas, así que pensé: "Si puedo hacer una historia que encaje con este tipo de dibujo, podría ser interesante". Algo tan exagerado como Marshal Law. En conclusión, con Rob intento hacer algo pasado de vueltas, que creo que es lo que encaja. Empieza con una mamada, sigue con Martin Luther King volando... es muy divertido.

Pues nos habían dicho que salía Jesucristo.

¿Cómo? [risas]. Bueno, en realidad fue el primer superhéroe con su supergrupo de 12 apóstoles. Bueno, como Rob no tiene editor, puedo hacer lo que me dé la gana... Por ejemplo, sale Supreme, al que Martin Luther King y Malcolm X intentan robar las canas del vello púbico para poder clonar un ejército de superhombres. Mal gusto a tope.

¿Cuándo saldrá a la venta?

Acabé el guión del primer número hace un año. Pero como Rob vive a su manera y gana tanta pasta con las películas... creo que ahora anda preparando algo con Jennifer López. Igual prepara una historia en dos semanas y le dan un millón dólares. Pero con un cómic ganas mucho menos, así que dibuja en sus ratos libres. Creo que el primer número ya está coloreado y rotulado, va a sorprender.

A McFarlane le paso lo mismo, gana tanta pasta con los muñecos que ya no dibuja.

Está bien que se hayan hecho millonarios. Eso nos da esperanzas a los demás [risas].

¿Hay algún cómic de los que hayas hecho del que te sientas especialmente orgulloso?

Hay varios, y aunque esta lista puede incrementarse con el tiempo, los números que voy a nombrar son cómics a los que no cambiaría ni una coma. De los Ultimates, me quedaría con el 3 y el 6, de Ultimate X-Men: el 5, 15, 18 y 20; de Ultimate War: el 2; de The Authority: los números 14, 20 y 22; de Superman Adventures me quedaría con el 19, 25, 26, 27 y el 36, y, finalmente, de Swamp Thing seleccionaría los números 159 y 165. No es que reniegue del resto, pero, a mi modo de entender, son imperfectos y mejorables.

Estuviste muy enfermo hace unos años. Creo que lo mal que lo pasaste se vio reflejado en tus cómics.

Sí, fue algo extraño. Yo era un tipo delgado, hacía deporte, no era el típico guionista de cómics gordo, sin pelo, enfermizo (gracias a Dios ahora estoy volviendo a mi peso normal). Fue en verano de 2000, en la Convención de San Diego cuando me empecé a sentir mal. Al principio creía que era algo que había comido, sin embargo, los meses pasaron y me empecé a poner rojo, así como suena. Uno de mis mejores amigos es mi médico y no tenía ni idea de lo que me pasaba. Yo seguía intentando hacer ejercicio, pero cada vez me encontraba más débil. Tenía que ir a mear unas 20 veces al día. Me hicieron todo tipo de pruebas, pero nada. Todo esto afectó a mi trabajo. Cuando estás enfermo, no te apetece trabajar; además, el blanco de mis ojos se había vuelto rojo, tenía ganas de vomitar, toda la parte izquierda de mi cuerpo me dolía, creía que podía tener un tumor en el cerebro, incluso me hice un escáner, pero no encontraron nada. Me tomaba unas 20 píldoras al día. Al final, por Internet,

Los Vengadores versión Ultimate en Ultimate War

últimas noticias

Millar ya ha anunciado cuáles van a ser sus próximos proyectos, se caracterizan fundamentalmente por ser proyectos con personajes propios y sobre los que el autor va a conservar los derechos de propiedad intelectual. Otra característica curiosa es que las diferentes series van a ser publicadas en distintas editoriales, pero todas ellas compartirán el logo www.millarworld.biz en la portada. Podrán leerse por separado, aunque habrá pequeños detalles que ligarán una serie con otra. Millar asegura que los guiones están casi acabados en su totalidad y que, para cuando salga el primer número de cada serie, el dibujo de la serie al completo también estará prácticamente terminado.

WANTED (TOP COW) Guión: Mark Millar/Dibujante: J. G. Jones (Black Widow). Una nueva vuelta de tuerca al concepto del superhéroe. Miniserie de seis números a la que se define como el Watchmen de los supervillanos. **CHOSEN (DARK HORSE)** Guión Mark Millar/Dibujo: Peter Gross (Books of Magic). Un niño de un pueblecito de los EE. UU. descubre que es Jesús reencarnado. Harry Potter para los fundamentalistas cristianos. Miniserie de terror de 3 números. **THE UNFUNNIES (AVATAR PRESS)** Guión: Mark Millar/Dibujante: Anthony Williams. Un cruce entre Magnolia y Happiness con Scooby Doo. Utiliza una combinación de dibujos animados junto a fotografías del mundo real. Serie de terror de cuatro números. **IMAGE COMICS** Cuatro números autoconclusivos que saldrán a lo largo de 2004. Son actualizaciones de conceptos superheroicos de Marvel y DC. El primero se llamará RUN!, toda una nueva forma de ver la supervelocidad, con Ashley Wood a los lápices. El resto de los títulos será dibujado por John Cassaday, Frank Quitely y alguien más del que aún no pueden dar el nombre por cuestiones de contratos.

Además de todo esto, ya se ha confirmado que guionizará junto a Bendis: Ultimate Fantastic Four. A ver qué sale de todo esto.

You mean you don't remember meeting me before Jim. Once in Normandy in nineteen forty five and then in Africa in nineteen forty four.
What are you talking about Mr. Jim?

encontré a un doctor de Bulgaria especialista en enfermedades neurológicas y del sistema inmunitario, así que allí fui. El tío es un genio. No me cobró nada. Encontraron un virus que suele aparecer en la esclerosis múltiple y esa noticia me dejó fatal, me dio un tratamiento y una dieta, y eso me ayudó mucho. Fui a acupuntura para aliviar el dolor. También engordé mucho, pero poco a poco estoy volviendo a la normalidad, espero estar bien ya del todo para el año que viene. Pero lo pasé muy mal, hubo un momento en el que creí que tenía cáncer, hice mi testamento... En los Ultimates #1 hay una escena en la que el Capitán América escribe a su novia, Gail, que escribí el día anterior a hacerme el escáner; mi mujer se llama Jill, que suena bastante parecido a Gail, fue terrible. Creo que el escribir cómics me ayudó a aguantar todo aquello: mientras me hacían el escáner, yo pensaba en mis cómics, estaba fuera del mundo real y pensando en cómo podía sacar experiencias de todo esto que me sirvieran a la hora de escribir. Ahora, cuando miro mi trabajo, me doy cuenta de que todos mi personajes sufrían, pero es que yo estaba sufriendo.

Ahora se te ve bastante bien. Bueno, nos indican que se ha acabado nuestro tiempo. Ha sido un placer.

Lo mismo digo.

www.NormaSabadell.com

Tienda:
NORMA COMICS SABADELL
Sant Antoni, 9
08201 Sabadell
93 745 12 52
info@normasabadell.com

Venta por Correo:
NORMASABADELL.COM
Sant Antoni, 21 - 1º
08201 Sabadell
93 727 17 96
cliente@normasabadell.com

Boletín semanal de novedades: normasabadell-subscribe@yahoogroups.com
Y tambien en tu movil (WAP): http://www.normasabadell.com/wap/index.wml

COMPRA VENTA DE COMICS, LIBROS, VINILOS, Cds y DVDs

C/ Gregorio de la Revilla, 33 - 48010 BILBAO
Tel: 94 42155 46 - *e-mail: zincomics@yahoo.es*

Ediciones Alecta y Recerca Editorial han creado un foro dentro del portal español Dreamers (http://gritos.com/alecta_recerca) para que sus lectores tengan un canal de comunicación directo con ellos. Además, anuncian que en breve publicarán el libro benéfico Alan Moore: Retrato de un Extraordinario Caballero y otro recopilatorio de tiras del Steve Canyon de Milton Caniff.

El pasado 25 de junio el Juzgado de Primera Instancia de Barcelona falló a favor de la Editorial Juventud en la demanda que había interpuesto contra la editorial belga Casterman. La sentencia declaró como exclusivo el derecho de la Editorial Juventud para editar, publicar y distribuir en castellano los 23 títulos que componen la colección. Casterman ha recurrido la sentencia.

Bernardo Vergara a los guiones y Javier Olivares como dibujante se

han unido para realizar una serie que pretende ofrecer diversión a niños y mayores. Se trata de María Misteri, y se podrá leer en las páginas de la revista infantil catalana Tretzevents. ¿La leeremos en castellano alguna vez?

A través de un comunicado conjunto, Otakuland Distribuciones S. L. y Mangaline Ediciones S. L. afirman haber llegado a un acuerdo que pone fin por la vía extrajudicial al conflicto que habían mantenido durante los últimos meses. Finalmente, será Mangaline quien continúe publicando los siguientes títulos: Vampire princess miyu, Please save my earth, Berserk, Tenshi, Kinryoku

(angel sanctuary), Futari etchi (yura y makoto), Japan, Shin shunkaden y Maze.

Del 24 al 26 de octubre 2003, se celebrará en La Farga de L'Hospitalet el IX Salón del Manga de Barcelona. Para más información sobre este evento, puedes visitar la página web de Ficomic (www.ficomic.com).

Planeta prepara con motivo de tal evento un sinfín de novedades, entre las que destacan: El lobo solitario y su cachorro, Fénix vol II, Leave it to Chance, Usagi Yojimbo: Cabra solitaria y su hijo, Powers: Muertes insignificantes, Lobezno/ Hulk, y Max: Destellos de Gloria.

Por su parte, Norma ha adelantado algunas de las novedades de DC/Vértigo para los próximos meses. Entre ellas, destacan: La legión de Superboy, Y: el último hombre, Hellblazer: Buenas intenciones, Batman: El hijo de los sueños, El as enemigo: Guerra en el cielo, La casa en el confín de la Tierra, Catwoman: El gran golpe, War Story: Nightingale, Fábulas: Leyendas en el exilio, Gotham Central o Bloody Mary.

Crash Cómics, el primer festival de cómic de Vitoria, tendrá lugar del 27 al 29 de noviembre. La idea es que cada año se centre en un aspecto del mundo del tebeo, y qué mejor forma de empezar que con una reivindicación de la escuela bruguera bajo el título de "De Bruguera a la historieta de humor actual: conexiones", en las jornadas que promenten ser muy interesantes habrá exposiciones, charlas, catálogo y un montón de invitados, entre ellos: Mauro, Manel, Calpurnio, La Brasería...

Syldavia
Comics
TODO EN COMICS (Europeo, Manga, Americano...)
Novedades, colecciones, segundamano, novedades, magic, colecciones Pokemon, merchandising, libros (ciencia ficción, fantasía, novela histórica, heroica)...
¡¡¡¡Y muy pronto todo en Previews y Europeo en su idioma original!!!!

Coincidiendo con la celebración del XXVII Salón Internacional del Cómic, el Ayuntamiento de Gijón organiza el Concurso de Tiras Cómicas "¿Eres sexista?". Habrá una Categoría Juvenil (o Especial) en la que podrán participar alumnos/as de Educación Secundaria Obligatoria, Ciclos Formativos y Bachillerato con edades comprendidas entre los 12 y los 17 años, y otra Categoría General, en la que podrá participar cualquier persona con ingenio (a partir de los 18 años), de forma individual, o grupal. La tira se realizará en blanco y negro, con técnica libre y un máximo de seis viñetas, preferentemente en formato vertical. El plazo de entrega será del 15 al 26 de septiembre de 2003, en la Agencia Local de Promoción Económica y Empleo (Área de Igualdad de Oportunidades), Paseo de la Infancia, s/n, planta baja, 33207.

La Concejalía de Cultura del Ayuntamiento de Ermua, a través de la Biblioteca Municipal, y con la colaboración el Grupo de Cómic de Ermua Erkotx, convoca el II Concurso de Tira de Cómic Villa de Ermua, con plazo hasta el día 5 de septiembre de 2003, inclusive. Para más información: Biblioteca Municipal, C/ Goienkale s/n, 48260 Ermua (Bizkaia)

Se ha convocado el II Concurso de Cómic "O'Alfaite", organizado por el café Alfaite yy empuje.net. Los cómics deberán tener una duración no inferior a las cuatro páginas y estar escritos en gallego. Hay de plazo hasta el 30 de noviembre, y los premios son de 250 y 150 euros.

Otras que se animan a esto de los concursos son las librerías Norma Cómics, con unos fastuosos premios (2500 euros, 1000 y 600 euros). Serán historietas de ocho páginas de temática libre. Hay de plazo hasta el 27 de febrero, y los trabajos se mandarán a Norma Editorial, Fluviá 89, 08019 Barcelona.

El Batracio Amarillo, la revista de humor andaluza de la que ya os hemos hablado en esta sección, llega a su número 100. Todo un logro por el que los felicitamos efusivamente.

La revista Fabulando Espantos comienza su andadura. Dentro de su recorrido por la cultura pop, nos ofrece un articulo sobre el recientemente desaparecido George Pichard.

Fernando Fernández, uno de nuestros autores más añorados, sigue dedicado a la pintura, y durante los meses de junio y julio expuso en la sala de arte E. Armany de Tarragona.

Revisando boletines de algunas ONG, nos encontramos con colaboraciones de autores de cómic como Monteys (Intermon Oxfarm) o Pablo Velarde (Una Grandiosa Espina, cuentos para Médicos del Mundo). Pobres, sí, pero solidarios.

El "fanzine" Blue Yodel prosigue su andadura y llega a su número 5 de la mano de su autor, José Luis Carrasco.

The Warriors es un "fanzine" englobado dentro del colectivo "polaquia" y realizado al viejo estilo: fotocopia en ristre. Variado

APUNTE, SRTA ENGRACIA. "CARTA AL BOLETIN ACTUA"
..."LEYENDO SU PUBLICACION DESCUBRO CON SORPRESA VARIAS ERRATAS QUE ESPERO CORREGIRAN"
NO SE PONE "ROBAR" SINO "MANTENERSE COMPETITIVO EN EL MERCADO"
NO SE PONE "PAISES RICOS" SINO "MUNDO CIVILIZADO"
Y NUNCA EN LA VIDA SE USAN "COMERCIO" Y "JUSTICIA" EN LA MISMA FRASE
ES FATAL PARA EL NEGOCIO
MONTEYS'02

NEWTON
RIERA ALTA, 8. 08011 BARCELONA
VENTA POR CORREO
NOVEDADES COMICS / DESCATALOGADOS / 2ª MANO AL MEJOR PRECIO
TEL 93 329 34 66 / FAX 93 443 11 63

(como lo son sus autores) y entretenido (idem).

APB (A Prueba de Balas) es otro "fanzine" gallego (se nota que estuvimos allí en agosto) que nos ofrece 64 páginas de historieta por 3,5 euros. Su autora, Enma Ríos, puede dar mucho que hablar en el futuro: www.polaquia.com.

Recibimos el catálogo del Certame do Comic de Arteixo, con un nutrido ramillete de jóvenes historietistas a los que habrá que seguir de cerca.

BDBanda N.º 4 es una revista de historietas a todo color realizada en gallego por algunos de sus jóvenes valores. Magnífica edición para un material francamente atractivo. 9 euros por 80 páginas.

BARSOWIA 1 es el título de otro de los "fanzines" gallegos de los activos miembros del colectivo "polaquia" (www.polaquia.com), que ofrece 48 páginas en blanco y negro por 3,5 euros.

H2 OIL es el título del álbum que el Colectivo Chapapote ha editado con motivo de la catástrofe del Prestige, y que se transforma en un involuntario e imprescindible catálogo de autores gallegos, sin perder con ello un ápice de su carácter documental y de denuncia.

Brian K. Vaugham prepara una miniserie de seis números para Clifhanger junto a Tony Harris, que tendrá el título de Ex Machina y de la que, como es habitual, retendrán los derechos. Vaughan también anunció que su exitosa Y: The last man durará cinco años, si

todo sale según lo previsto.

Juan Santacruz, dibujante de la futura miniserie The Twilight Experiment, ha sido calificado por su guionista, Jimmy Palmiotti, como un Mike Golden de la próxima generación. Ahí es nada.

Alan Moore parece poco interesado en seguir guionizando Tom Strong, pero se rumorea que entre sus temporales sustitutos hasta la anunciada destrucción del Universo ABC, podría estar Neil Gaiman.

El número 43 de Lucifer presenta a Duplicity y Deceit, dos supuestos miembros desconocidos de los Endless.

Batman: Harley & Ivy es la miniserie de 3 números realizada por Paul Dini y Bruce Timm que ostenta el dudoso mérito de haber tardado 8 años en ver la luz.

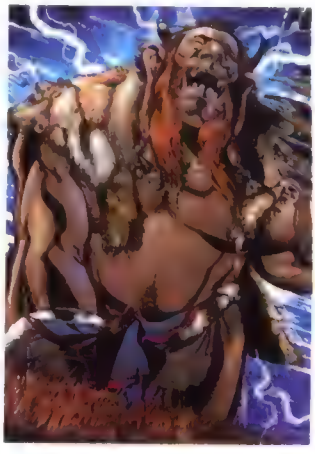
Los prometidos seis episodios de Claremont y Byrne al frente de la JLA, servirán como preludio a una serie regular realizada por Byrne, aún sin especificar.

Toe Tags es el título de la nueva serie de terror con equipos creativos rotatorios. El equipo inicial es ciertamente prometedor: George A. Romero y Richard Corben.

Nuevos equipos creativos para El Hombre de Acero: Adventures of Superman pasa a ser realizada por Greg Rucka y Matt Clark, Superman (la gran estrella) será realizada Azzarello y Jim Lee, y Chuck Austen e Iván Reiss se encargaran de Action Cómics.

Siguiendo con el mundo de Superman, Lex Luthor tendrá serie propia con Azzarello y Lee Bermejo como autores. Si a Marvel le ha funcionado con Kingpin, ¿por qué no intentarlo con Luthor, beneficiado de la popularidad que le otorga ser el personaje más interesante de la edulcorada Smallville?

Phil Jiménez, que hace poco anunció un largo contrato en exclusiva con DC, ha presentado el que será su proyecto para el próximo año: la miniserie de 12 números Otherworld (sobre una joven de 18 años cuyos poderes mágicos le llevan a luchar por el destino de un continente de otra dimensión).



El Hombre de Acero tiene una nueva misión...
Un segundo y diez décimas...
¡No está mal!
El cliente ha quedado tan contento que hasta quería darme una propinilla
Desde que el Hombre de Acero trabaja para FREAKS somos los más rápidos de España!!
Venta por Correo. Tel:932658005
Alí Bei 10,BCN. FREAKS@imcia.es

The Question contará con una nueva serie regular a cargo de los interesantes Rick Veitch y Tommy Lee Edwards.

Focus es el nombre de la nueva línea de cómics que tratará los superpoderes de un modo más realista. Sus cuatro primeras

series serán: Kenetic (Kelley Puckett y Warren Pleece), Fraction (David Tichman y Timothy Green), Touch (John Francis Moore y Wesley Craig) y Hard Time (Steve Gerber y Brian Hurtt).

Vigilante también será relanzado, aunque de la mano de un equipo creativo algo menos conocido: Micah Ian Wright y Carlos D'Anda.

Challengers of the Unknown, la clásica serie de Kirby que algunos consideran precursora de los Cuatro Fantásticos, tendrá una miniserie de seis números escrita y dibujada por Howard Chaykin, quien parece volver a los cómics a tiempo completo tras una larga etapa como guionista de cine y televisión.

The Monolith es una nueva serie de la pareja de guionistas formada por Jimmy Palmiotti y Justin Gray, acompañada esta vez por el británico Phil Winsdale.

Si hacemos caso de los rumores, Frank Miller podría estar preparando una novela gráfica de Batman, que vendría a tener 300 páginas en blanco y negro. Por este trabajo no cobraría un dinero concreto sino que se llevaría el 50% de los beneficios.

J. Scott Campbell ha firmado un contrato en exclusiva con DC y prepara nuevos proyectos relacionados con su popular Danger Girl.

Aspen, la compañía liderada por Michael Turner, no ha querido quedarse atrás, y ha firmado un contrato con DC para realizar varios proyectos, entre los cuales destaca uno con Superman como protagonista, dibujado por Talent Caldwell.

Tras el sonoro escándalo montado por el supuesto despido de Mark Waid de Los Cuatro Fantásticos por no alcanzar las ventas esperadas, parece que ambas partes se muestran procli-

imágenes
COMICS
El mayor stock de comics, nacionales y de importación
C/ Pelayo, 18 · Tel.: 96 352 85 73 · (46007) Valencia
SHOP
Cómic, ilustración, cine, rol, merchandising, ciencia-ficción... y mucho más en 200 m²
C/ Ruzafa, 14 · Tel.: 96 394 39 24 · (46004) Valencia

ves a un acuerdo. Ahora anuncian que habrá más historias de los Cuatro Fantásticos escritas por Waid.Chuck Austen, el guionista más ocupado del momento, añade otra serie a su ya larga lista: The Avengers, que contará con dibujos de Scott Kolins y Olivier Coipel.

El Punisher verá como su serie comienza de nuevo desde el número 1, al pasar desde la clausurada Marvel Knights a la línea MAX, donde seguirá contando con Ennis como guionista e incorporará a Louis Larosa como dibujante.

El Capitán América también renueva su equipo creativo, e incorpora a Chris Bachalo como dibujante y a Robert Morales como guionista.

La línea Epic, que no ha debutado con demasiado éxito de crítica o de público, prepara nuevas miniseries: Norwood Saga (una de espada y brujería, escrita y dibujada por Mark Campbell), Young Ancient One (el mentor del Dr. Extraño cuando era joven, escrita por Rob Worley), Strange Magic (las aventuras de un joven mago de Nueva Orleans, por Jason Henderson) y una historia en la más pura línea What if? (en la que nos muestran lo que hubiera ocurrido a Spiderman de no morir el tío Ben, escrita por Heath Amodio).

Se prepara una miniserie del Hombre Hormiga para la línea MAX. Sus autores serán Daniel Way y Clayton Crain; y no, no creemos que el hecho de que el tebeo vaya dirigido a lectores adultos nos ofrezca epopeyas del estilo: "El Hombre Hormiga escala el Monte de Venus".

Marvels: Eye of the camera es el título de una de las mas esperadas secuelas de los últimos años. La buena noticia es que será escrita por Busiek y la mala es que Alex Ross no la dibujará. Su sustituto es Jay Anacleto, conocido en España por Aria.

Se prepara un Essential de The Punisher y nuevos volúmenes de Spiderman (el sexto) y Patrulla X (el quinto).

Se preparan nuevas series de Ghost Rider y Thunderbolts, pero aún no se han hecho públicos los equipos creativos.

Nuestro nunca suficientemente valorado Salvador Larroca ha firmado un contrato por ¡cuatro años! con Marvel, disipando asi cualquier duda acerca de dónde desarrollará su incansable labor artística durante un largo periodo de tiempo. Comenzará por dibujar la Patrulla X durante 12 números, y es posible que aún le dé para uno o dos proyectos especiales al año.

¿Recordáis la novela gráfica de Tormenta que iban a realizar Claremont y Kordey? Bueno, pues ahora la han reconvertido en cuatro números de Xtreme X-Men que saldrán en enero.

Se rumorea que el sustituto de Gran Morrison al frente de X-Men podría ser Neil Gaiman, aunque no queda claro si se encargaría únicamente de un arco argumental o de una etapa más larga en la serie. En todo caso, lo que sí que parece claro es que Marvel busca nombres conocidos en el mundo del cine y la televisión para llenar el considerable hueco dejado por el carismático Morrison.

Y, hablando de Gaiman, otro rumor asegura que ha firmado la realización de una miniserie de Nick Furia.

En diciembre debutará una de las más esperadas series de la línea Ultimate: Ultimate Fantastic Four, de la mano de Mark Millar y Brian Bendis al guión y Adam Kubert al dibujo. Como es habitual, habrá un rejuvenecimiento

de los personajes y ciertos cambios (menores) en sus orígenes y aspecto físico. El diseño de los personajes ha corrido a cargo de Brian Hitch, tal vez el dibujante más cotizado del momento.

The Eternal y The Crew, dos series algo atípicas en la Marvel actual, cierran en sus números seis y siete respectivamente.

The Ultimates termina en su número 13, o al menos su primer volumen, ya que Marvel anuncia un segundo volumen con el mismo equipo creativo, para tapar los insistentes rumores que situaban a Hitch en la Distinguida Competencia.

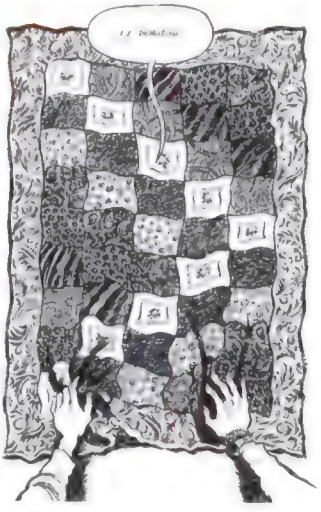
Independientes

Josh Blaylock, cabeza visible de Devil's Due Studios, ha anunciado que deja Image para emprender una singladura en solitario, tal y como hicieron antes Dreamweave o Team Red Star. El estudio, responsable hasta ahora de las versiones en cómic de G. I. Joe y Los Micronautas, también confirmó

que esta última dejaría de ser realizada por ellos a partir de ahora. Parece que no resulta muy rentable estar bajo el paraguas de Image una vez que tu producto te ha dado un nombre en la industria, pero ¿podrá Image subsistir si cada éxito editorial conlleva una fuga de quienes han triunfado y de su producto?

I Books publicará Demon Knight, la primera novela de Straczynski, en octubre, y prepara una selección de cuentos del autor para abril del 2004 con el título de Straczynski Unplugged.

Blankets ha agotado su primera edición americana, de modo que a un unánime éxito de crítica se le une ahora el beneplácito del público. Por suerte, la edición española está en marcha y en breve la tendréis en vuestras librerías.



Future Comics dejará de editar cómics mensuales para centrarse en la edición de tomos ("trade paperbacks"), confirmando el escaso éxito de su propuesta. Si a esto le añadimos las pobres ventas de CG Entertaintment (Crossgen) y sus recientes problemas finan-

cieros, el desmembramiento constante de Image y la notable recesión de Dark Horse, parece que el panorama del cómic comercial se limita cada vez más a Marvel y DC.

El ubicuo Chuck Austen, además de guionizar La Patrulla X, Los Vengadores y Superman, aún tiene tiempo para proyectos como Flywires, una novela gráfica que prepara junto a Matt Cossin o World Watch, una miniserie de seis números (sin editor conocido aún) junto a Tom Derenick.

En septiembre se estrena en París la comedia musical "Tintín en el templo del sol", no es que esperemos que llegue a nuestro país, pero no cabe duda de que es una atracción a tener en cuenta para cualquier visitante de la ciudad luz.

Una aparición interesante es el primer álbum de la nueva serie de Dorison (el guionista de "El Tercer Testamento"), Nery y Rossi para Dargaud. Se llama W.E.S.T. y es una curiosa y comercial mezcla de "Misión Imposible", influencias del genero fantástico y el comienzo del siglo XX en Europa y, sobre todo, en EE. UU.

En París va a tener lugar a finales de septiembre el "III Festival del Cómic-Delcourt". Organizado por dicha editorial, contará con más de 60 autores y numerosas actividades. Destaquemos que se realizará "Un fresco para Argelia", una obra compuesta por 3 paneles de 1,8 x 0,8 m2, dibujada in situ por los artistas presentes y que será subastada por Internet a beneficio de Amnistía Internacional.

Hablando de la editorial Delcourt, destaquemos como noticia negativa que ha cerrado su muy interesante revista mensual "Pavillon Rouge" ('Bandera roja') tras dos años de aventura, por falta de ventas. "Sic transit"...

La tercera película de Astérix (la temida "Asterix en Hispania") no verá la luz. Uderzo, que, parece ser, no apreció en demasía la segunda entrega cinematográfica sobre el mítico galo creado por

INFERNO COMICS
Cómics. Manga. Anime. B.S.O. de Anime. Merchandising. Figuras de importación. Juegos de rol. Wargames...
AVDA DE JAIME I, 42
03500 BENIDORM, ALICANTE
TFNO: 965 865 360

KRYPTON
Tel/Fax: 963 956 585
Todo en cómic
NACIONALES
IMPORTACIÓN
MANGAS
SUPERHEROES
EUROPEO, ETC
Merchandising
POSTERS
LIBROS DE ILUSTRACIÓN
CD's-ANIMES
OBJETOS DE DECORACIÓN
CAMISETAS, ETC
MATIAS PERELLO, 25 B - 46005 VALENCIA

Goscinny y él, ha dado un no rotundo y categórico al guión de la tercera película. Por tanto, el productor, Claude Berri, ha paralizado completamente el proyecto.

Cabe destacar que en el mes de agosto no ha salido ningún álbum de los extremadamente prolíficos Sfar y Trondheim. Esto sí que es noticia, habida cuenta de que no es extraño el mes que salen 3 ó 4 cómics de dichos autores.

Ha aparecido el segundo ejemplar de la destacable serie "Angus Powderhill", de Brunschwig y Vincent. Se titula "El país de los dos Soles" y continúa la incursión bastante poética y atinada de dichos autores en el campo de la fantasía heroica. Finalmente, también ha aparecido "Los buscadores de tesoros", realizado íntegramente por David B para la colección "Poisson Pilote". Por lo que parece, este relato ambientado en el Bagdad legendario de "Las mil y una noches", resulta especialmente interesante, tanto por la historia (con personajes cuando menos curiosos, como el verdugo de Bagdad o los miembros de la corporación de buscadores de tesoros a los que hace referencia el título), como por el dibujo (con su destacable uso de las sombras).

Y por último destacaremos la inminente publicación del quinto tomo de Sambre, la famosísima saga romántica de Yslaire, como aperitivo os dejamos con una imagen de la misma..

obituario

El pasado 30 de julio falleció, a los 70 años de edad, el dibujante milanés Guido Crepax. Nacido en 1933, inicia estudios de ingeniería. Los abandona al poco tiempo para estudiar arquitectura, licenciándose en 1958, (aunque nunca ejerció profesionalmente) para acabar dedicándose a la publicidad, la ilustración y la historieta. Se inicia en el cómic en 1959, dentro de Tempo Medico, pero su primer trabajo importante aparece en el número 2 de la célebre Linus, con Philip Rembrandt alias Neutron. En esta serie aparece una secundaria, una fotógrafo que poco a poco robará protagonista al titular de la serie para pasar a ser el icono y musa erótica que con el tiempo sería: Valentina Rosselli, personaje cuyas oníricas aventuras desarrollará en cientos de páginas, reportándole fama y reconocimientos mundiales. En los 70 realizaría adaptaciones de clásicos del erotismo, como Historia de O, Justine o Emmanuelle, con su estilo característico, de línea muy fina, composición fragmentaria y detallista de la página, onomatopeyas y textos cuidadosamente diseñados y personajes de piernas interminables. Otras obras a recordar son la preciosa Harlem Blues, homenaje al jazz del que era un apasionado, Rusia en llamas, Anita y la sugerente adaptación de la nóvela Dracula.

VIÑETAS desde o ATLÁNTICO 2003

Recordando a los maestros, el galipote y la guerra en A Coruña

Crónica de Javier Zalbidegoitia

Antes de un primer desembarco en A Coruña, a todo amante de la historieta que se precie le pueden haber llegado ecos del contradictorio cóctel que a priori resulta ser Viñetas desde o Atlántico, el salón de cómic estival por excelencia dentro del ámbito de la piel de toro, cuya sexta edición tuvo lugar entre el 11 y el 17 de agosto.

Sin embargo, esa mezcla de relajo e intensidad se complementan a la perfección. Una semana en la que buena parte del personal está de vacaciones da para mucho a la hora de satisfacer ansias comiqueras, dulcificando el estrés acumulado. Se facilita que autores, editores, aficionados y organizadores departan entre sí -como maestros de ceremonias y dotados de cierto don de la ubicuidad, Miguelanxo Prado y Carlos Portela emanaban buenas vibraciones allá por donde aparecían-. En su conjunto, es de notable alto el nivel de calidad y la variedad de las numerosas charlas y exposiciones organizadas en un año de claro dominio de autores españoles invitados. Y es que Dave McKean y Neal Gaiman se cayeron por enésima vez del cartel de un festival.

Oferta irresistible

Si a eso le añadimos que A Coruña, esa ciudad con un lejano aire donostiarra -o viceversa, que nadie se vaya a mosquear-, ofrece un excelente condumio de tierra y mar, atractivos caldos encabezados por un tal Albariño, y, día tras día, el termómetro marca las mínimas peninsulares en un verano filoafricano... entonces ya el conjunto se antoja irresistible. Y para aquellos que tenían especial querencia por alargar las jornadas desde la tercera noche, una sí, otra también, se sucedieron las fiestas con el tebeo de por medio.

La ubicación de las casetas de editoriales con "stand" propio como El Jueves, Glénat, Sinse ntido y Astiberri, o presentes a través de sus distribuidoras, así como de tien-

das especializadas y "fanzines", en un recinto abierto al que podía acceder sin esfuerzo alguno el público no obligatoriamente habituado a la lectura de historieta, tuvo su aquél. El coruñés de a pie y el numeroso turista lo tenían fácil para enterarse a través de carteles, prensa y figuras inanimadas de grandes dimensiones de que se estaba celebrando un festival de cómic. Batman, Mortadelo y Filemón, El Príncipe Valiente o Spiderman despertaban la curiosidad generalizada y se apropiaban de emblemáticos espacios públicos de la acogedora ciudad.

La sombra de tres grandes maestros ya desaparecidos con registros e inquietudes muy dispares, planeó a lo largo del salón. Se dedicaron exposiciones estelares a Alberto Breccia y Ramón Tosas "Ivá", el padre de Makinavaja, cuando se cumple una década de la desaparición de ambos, y a Antonio Hernández Palacios, en el tercer aniversario de su muerte.

¿Goya? No, Breccia

Las deslumbrantes planchas del autor uruguayo-argentino merecen una reseña especial. Más de uno se atragantó con la maestría visual y narrativa de unos originales que compilaban una selección de las últimas décadas de su arte, posiblemente las más fecundas en lo que concierne a cotas creativas alcanzadas.

"Ufff... Ha sido la misma sensación que cuando salí de la exposición de Goya en el Prado", apuntaba Juanjo el Rápido, dibujante y director de Tos, un "fanzine" con edición de revista, abrumado por la pericia y capacidad evolutiva demostrada por el autor de "Perramus". Para acabar de bordarlo, Latino Imparato, editor y distribuidor afincado en Francia, más que una charla, dio, con un gran dominio del verbo, una clase magistral sobre el patriarca de los Breccia, de actualidad añadida con la reciente edición por Sinse ntido del álbum "Sueños pesados". El Colectivo Chapapote protagonizó la vertiente más reivindicativa con la organización de la muestra y la edición del libro "H2Oil". Han participado un total de 60 autores gallegos que, desmintiendo al titular de Defensa -el mismo que aseguraba con un vergonzoso gracejo que las playas están "esplendorosas"-, denuncian con sus historias la tragedia de ese Prestige que ha manchado de petróleo las costas de Galicia y la cornisa cantábrica española y francesa.

La guerra, todo un clásico de la condición humana, tan de moda hoy en día como en sus mejores momentos, tuvo su hueco con la exposición "Las guerras del siglo XX en los tebeos, 1914-2001", que se completó con una muy documentada conferencia a cargo del veterano estudioso Antonio Martín.

Un pelotazo llamado Blacksad

La insultante capacidad gráfica de "Blacksad", un incontestable éxito de ventas que, una vez más, comenzó siéndolo al norte de los Pirineos, despertó también la indisimulada envidia (in)sana de los colegas de profesión hacia Juanjo Guarnido, dibujante de la serie escrita por Juan Díaz Canales. "Es un bestia. Menudo nivel. Creo incluso que se contiene, que podría lucirse más", llegó a decir un destacado profesional del medio, tras ver los originales al completo del segundo álbum de la serie, "Arctic-Nation" (Norma Editorial).

José Carlos Fernandes, punta de lanza del cómic luso a este lado de la frontera de la mano de Devir, fue protagonista con un doblete charla-exposición, demostran-

do in situ unas considerables dosis de sensibilidad, disposición e interés por todo lo que le rodeaba.

Otra enormidad fue Manel Fontdevila. Parte decisiva en la revitalización de El Jueves, se encuentra, en tanto que autor, en una envidiable forma. Una gozada los dibujos del responsable de "La parejita" (El Jueves) y "Mantecatos" (Glénat). El dibujante y teórico Sergio García organizó la muestra "Historia de una página". A partir de los originales de 24 de los más destacados dibujantes de cómic del panorama internacional, se pudo disfrutar del dispar proceso creativo de la narración gráfica, desde los iniciales bocetos hasta la publicación definitiva, pasando por las distintas fases intermedias que cada autor desarrolla de manera personal e intransferible: lápiz, tinta, color y retoque digital. Para quienes se la hayan perdido, un álbum homónimo editado por Glénat recoge la excitante experiencia.

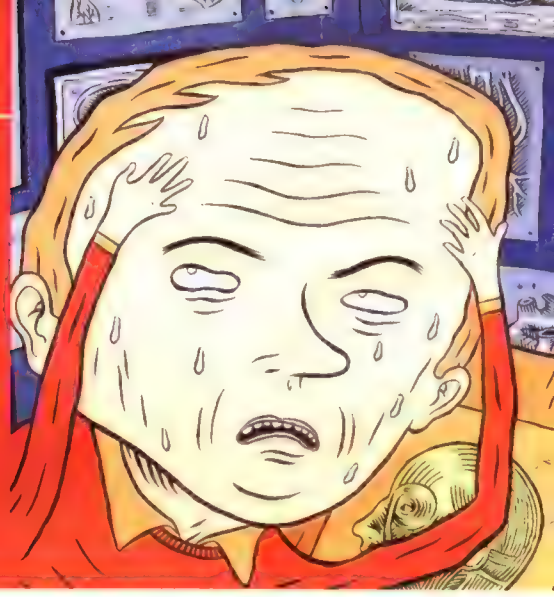
Universo Marvel y DC desde Canadá

El dibujante canadiense Stuart Immonen se acercó a La Coruña tras estar 8 años dejando su impronta en colecciones de DC y Marvel como Superman, Los 4 Fantásticos, Thor o el último Hulk, que le han colocado entre los más válidos del género superheroico. Congregó a una multitud de fans ávidos por conseguir original y firma que llevarse a casa.

Las gentes de La guía del cómic pululaban con una sonrisa repartiendo centenares de ejemplares de un número de agosto especialmente dedicado a Viñetas desde o Atlántico. Una mascota animada de Golfiño, un interesante suplemento semanal infantil y juvenil de cómic en el que se impulsa el trabajo de autores gallegos y que ahora edita el diario La Voz de Galicia, también fue una presencia constante en el salón. Esta iniciativa de ofrecer un espacio a jóvenes valores debería ser moneda de curso corriente en otras cabeceras regionales y estatales. Y es que más de un editor de prensa debería sonrojarse por el ninguneo que se hace al medio por publicar suplementos de cómic devaluados, al parecer con el único fin de cubrir el expediente -¿qué fue del primer "El Pequeño País"?- o, ya directamente, por ignorar al lector de tebeos. Dos de los autores que presentan regularmente su saber hacer en Golfiño, David Rubín y Kiko da Silva, son excelentes ejemplos de la efervescente conexión gallega y se les adivina un futuro más que prometedor.

Y la cosa no se queda ahí. Los "fanzines" con dominante sabor local tuvieron sus espacios con trabajos que se movían entre lo voluntarioso y gratificante. A destacar por su interés es el nuevo número de Bd Banda y el primero de Barsowia, de la editorial de nuevo cuño, Polaquia, -de ellos y otros más se ofrece información suplementaria en la sección "Al margen" de esta misma revista- o el trabajo "A prueba de balas", de la también gallega Emma Ríos, presentado para la ocasión con animada fiesta inclusive.

También se acercaron a respirar agradable brisa marina, protagonizar muestras, firmar originales o avanzar proyectos, autores de la talla de José Luis Munuera -próximo dibujante de Spirou, con guiones del galo Joann Sfar-, Juan Román Santacruz, Ángel de la Calle, Santiago Valenzuela, Lorenzo Gómez... En fin, no son todos los que estuvieron, pero sí están entre los más representativos de un salón que, probablemente, bien pudiera tener una mayor presencia mediática con la concesión de unos premios que por ahora no se contemplan. El próximo verano más y tan bueno. Seguro.



Paco Alcázar

Es extraño, pero al final te acostumbras

Paco Alcázar lleva más de diez años pasando al papel sus obsesiones y miedos de forma compulsiva y de espaldas a la lógica editorial, más como acto onanista que satisfaga y libere sus fantasías que como búsqueda de un hueco en el mercado profesional. Una carretera de borde desdibujado le conduce, desde que se dio a conocer con su inconfundible estilo a principios de los 90 en multitud de "fanzines", a la revista Recto, que codirige con Miguel B. Núñez. Por Yahvé Mediavilla y Félix Pascual

Breve apunte biográfico: Francisco Alcázar: Cádiz, 1970; pero ha vivido en Barcelona desde los cuatro años y actualmente reside en Madrid. Comienza a publicar en "fanzines" al principio de la década de los 90. Desde sus comienzos, hace historieta de humor negro protagonizada por personajes inadaptados, y, aunque la parte gráfica ha sufrido cambios (en ocasiones radicales), mantiene un estilo rígido y neutro que deja que el peso de la historieta descanse en el impacto de la historia.

Más escritor que dibujante, la trayectoria de Alcázar es una constante paradoja: es un autor que expresa abiertamente que no le gusta dibujar, pero que, afortunadamente, disfruta de sus cómics una vez están acabados. No desea regularizar profesionalmente su actividad como autor, y, sin embargo, es uno de los pocos que nunca ha dejado de publicar. Desde principios de los 90 simultanea el cómic con su otra pasión enfermiza: la música. Henderson Faith, Humbert, Humbert (de nuevo junto a Miguel B. Núñez) y multitud de proyectos en solitario bajo distintos nombres: Funnier than Suicide, Black Beethoven, Los Superasesinos... canalizan su inquietud musical recreando, desde parajes oscuros de electrónica distorsionada a las más inofensivas melodías pop-roqueras, pasando por alegres estilos bailables.

ARREBATO:
Esto me va a doler a mí más que a ti

A pesar de su apariencia caótica, la evolución de la obra de Alcázar sigue una lógica con unas constantes más o menos disfrazadas. A principios de los 90 forma parte del colectivo Arrrebato, donde coincidió con Álex Fito, Albert Monteys y con otros autores como Txiki Trepax, Jordi Camprubí o J. Balagueró, que tenían la librería

Newton como lugar de encuentro. En el n.º 0 de este "fanzine" (1991), nos encontramos con Óscar, personaje de capa y capucha negras que da título a una historieta de dibujo primerizo con pocas viñetas por página. El protagonista muestra rasgos de esquizofrenia, pero, al contar la historia desde su punto de vista, la naturalidad domina el relato. Aparecen ya los cartuchos de texto en primera persona como hilo conductor, rasgo que caracterizará sus siguientes trabajos. El dibujo está dominado por grandes manchas de tinta negra y planos picados con encuadres y planificación de herencia cinematográfica. Emplea un trazo grueso y grises; estos últimos no se repiten hasta las historietas del reciente n.º 2 de Recto. Aún se percibe cierta desorientación, comprensible en una época en la que todos querían hacer muchas cosas distintas y un montón de autores buscaba su sitio y/o algo que decir.

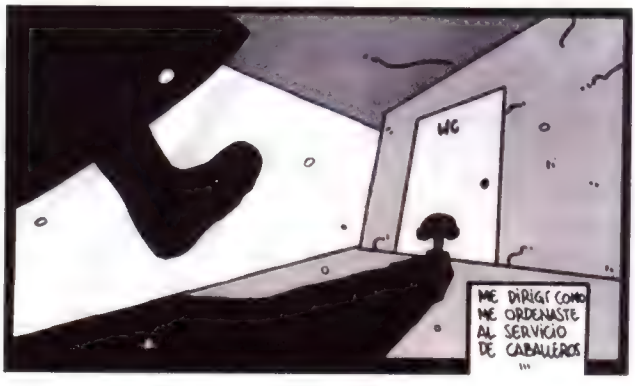
THE LOVESUCKS EXPERIENCE: La Primera vez siempre duele, pero la segunda echas de menos el dolor

Tras dos años de rodaje en pequeños "fanzines", Paco le enseña unas historietas con un nuevo estilo a Luan Mart, responsable del "fanzine" MonoGráfico. Éste le encarga más material para su revista, que se nutre de cómics y textos caracterizados por su brevedad. A partir de aquí, comienza una fructífera etapa en la que, además de en Monográfico, publica en Burp!, 2000 Maníacos, Subterfuge, La Comictiva... Estas páginas narran de forma inocente las peripecias de entrañables personajes con hábitos homicidas, pederastas, coprófagos o parricidas, entre otros.

A raíz de estas páginas, Ediciones Monográfico saca en el 94 una recopilación de este tipo de historietas en el miniálbum "The Lovesucks Experience", un anecdotario brutal con ilustraciones muy sencillas (casi infantiles) e historias rotundas y autoconclusivas. Desde este trabajo primerizo, se marca la principal característica de su obra: la distancia. El autor no se implica con lo narrado, haciendo de la frialdad su seña de identidad más allá del tono morboso o la fealdad gráfica.

Alrededor de estas páginas se arremolinaron lectores no habituados al cómic, consumidores de cine "gore", exabruptos y casquería, que buscaban las viñetas de Alcázar junto a la marabunta de lo que se dio en llamar "línea tremenda". Aun así, en "The Lovesucks Experience", y más aún en "Escarba, Escarba", lo escabroso (mutilaciones, necrofilia, suicidios, zoofilia, asesinatos...) queda casi siempre fuera de foco. No se recrea en primeros planos, ni llena las páginas de vísceras y sangre, apartándose del estilo de Enrique López, Ladrón, Koldo Serra y compañía. Y, sin embargo (o precisamente), sus dedos hurgan cada vez en regiones más profundas de tu cerebro, arañando tus temores desde un inocente y aséptico diván.

Las historietas están presididas por la voz en "off" del protagonista acompañada de los dibujos, aunque casi siempre son prescindibles para entender el relato. Se limitan a ilustrar el texto (casi como en un cuento infantil), protagonizado por personajes de cabeza cuadrada y piel tumefacta. Suprime los fondos, en parte por sus carencias como dibujante, así como para que no interfieran con lo que se cuen-



ta, eliminando todo posible ruido que pueda distraer. Autolimita las posibilidades que ofrece el cómic: no hay diálogos ni transición entre viñetas más allá del reparto de información en el texto. La página está distribuida, en todos los casos, en 8 viñetas rectangulares idénticas, con títulos fieles al principio surrealista de que no tengan nada que ver con el contenido de la obra; su misión es crear la atmósfera de inquietud adecuada.

ESCARBA, ESCARBA:
Si tragas sin respirar, casi no se nota el sabor

Oscuro y continuista es el siguiente álbum de Alcázar editado por Subterfuge en 1997. En "Escarba, Escarba", se recopilan 7 páginas ya aparecidas en "The Lovesucks Experience", junto con multitud de material nuevo en el que su estilo evoluciona radicalizando las soluciones gráficas adoptadas: los personajes cada vez son más deformes, el trazo más ancho, los ojos son elipses desplazadas y se eliminan detalles innecesarios. Las historias, la mayoría ya de una página, siguen siendo vivencias narradas por su protagonista, troceadas en viñetas y acompañadas por dibujos estáticos en plano fijo. El contenido es cada vez más brutal, la sensación de suciedad, desasosiego, indigestión y sordidez se hace mayor e ineludible. Esto ya no es una broma; Alcázar busca en tus temores obligándote a ESCARBAR.

PORQUE TE GUSTA:
Si no te movieses tanto, tardaría mucho más

Siguiendo con la misma editorial pero rompiendo con la estética anterior aparece, en 1999 y en formato "comic book", "Porque Te Gusta". Cansado del rollo "gore" y brutal, busca hacer algo diferente; al no considerarse profesionalmente como autor de cómics, se centra en la sana intención de cambiar para no hartarse de sí mismo. De esta forma, prueba nuevos caminos narrativos manteniendo temáticas de anteriores trabajos, pero abordadas desde nuevas perspectivas. El protagonista es Raúl, pornófilo y apocado antihéroe que practica sexo con su propia hijita, sólo piensa en sí mismo y vive en una angustia nihilista permanente.

El gran cambio consiste en que, en esta ocasión, SÍ maneja recursos del cómic: los personajes conversan, se mueven, evolucionan, hay secuencias y un uso del espacio y el tiempo inexistentes en la mayor parte de sus anteriores páginas.

Cambia su estilo de dibujo, que vira hacia una extraña mezcla entre la escuela Bruguera y Daniel Clowes (muy admirado por el autor). Contextualiza la acción en fondos recargados

Escarba

de líneas cruzadas y aparece un recurso que repetirá en Moho (y del que abusará en la historieta Tu mejor Movimiento/Recto n.º 1): repite multitud de viñetas casi iguales en las que un busto parlante suelta una parrafada interminable. Precisamente la historia cojea en esas partes, acumula tal cantidad de texto que entorpece la fluidez del relato, que se alarga en detalles inútiles haciéndose pesado y aburrido. Esta primera experiencia de historieta larga (26 páginas repartidas en 6 capítulos interconectados) se salda con desiguales resultados: le falta capacidad de síntesis y se constata que el dibujo no es su fuerte (¿quizá por el propio desinterés del autor?); por otro lado, se aleja de la peligrosa progresión del "más_difícil_todavía" que le conducía a la repetición y al esperpento, demuestra su buen oído para los diálogos y su habilidad con argumentos más cotidianos. Son memorables las conversaciones típicas de oficina en los preámbulos de una orgía o las neuróticas reflexiones de Raúl temeroso de contagiarse de sida al entrar en contacto una herida con los vómitos de una yonqui. La página final también está resuelta con habilidad: en plano fijo de 16 viñetas idénticas, un anciano inmovilizado, moribundo y humillado se convence de que su situación podría ser peor, podrían ser ratones o cucarachas en lugar de hormigas las que llenan su boca, o podría estar en un horrible hospital. Así está bien, es la vida que ha elegido... PORQUE LE GUSTA.

MOHO:

No me reía tanto desde que supe lo de tu padre y aquella vaca

Regresan los seres cabezicuadrados de "Escarba" en la siguiente obra de Alcázar: "Moho", pero no como algo voluntario, sino

fruto del azar. Francisco Lozano, propietario de la librería Freaks y amigo de Alcázar, le pide un tebeo para inaugurar la colección LOSTEBEOSPARALELOS en su editorial, D2ble D2sis. Juntando algunas páginas inéditas y realizando otras nuevas, logra reunir una antología en la que recupera el estilo gráfico y, en cierta manera, temático de "Escarba, escarba". Pero hay una evolución clara respecto a éste gracias al empujón narrativo de su anterior obra. En "Moho", los personajes hablan y se relacionan, la acción tiene lugar ante nuestros ojos, al contrario que en "Escarba, escarba", donde se nos contaba la historia a modo de anécdota ocurrida previamente. Asimismo, nos encontramos con historias más cotidianas sobre miedos, hipocresía y miserias, resueltas con

Todo está perdido

ENTONCES, COMPRENDERÁ USTED QUE DESPUÉS DE HABER ESTADO CONVIVIENDO DOS DÍAS CON ALGUIEN EXACTAMENTE ¡IGUAL QUE MI MARIDO,...
...DE HABER VISTO UNA EXPLOSIÓN ATÓMICA EN EL FREGADERO Y A MI HIJO ENTRAR EN SU HABITACIÓN CON UN PERRO QUE HABLABA...
...COMPRENDERÁ, DIGO, QUE CUANDO ABRO UN ARMARIO Y ME ENCUENTRO DENTRO A MI MÉDICO DE CABECERA Y A UN SEÑOR QUE NO CONOZCO CON UN ATAÚD BAJO EL BRAZO...
...MI MENTE TENGA SERIOS PROBLEMAS PARA DIFERENCIAR LA REALIDAD DE UNA ALUCINACIÓN.

diálogos llenos de naturalidad. Simplifica y depura, tanto con formas geométricas como con fondos en negro (limpios de detalles) y una estructura de viñetas grandes, con encuadres desplazados que centran la atención en lo esencial de la historia. Aunque tratamos de ocultar en lo más profundo nuestros pensamientos ruines, siempre salen a la superficie, igual que aflora en la fruta podrida una fina capa de MOHO.

TODO ESTÁ PERDIDO:
¡Qué gracioso! ¿Es que cuelga es parte de tu cara?

Un páramo en el que el tiempo parece estancado. Un árbol contra el cielo estrellado y un coche estrellado contra el árbol. De nuevo de la mano de Dobledosis, ve la luz "Todo está perdido" en mayo del 2001, la obra más extensa, audaz y conseguida del autor. Editado en un formato caprichoso para adecuarse a las características físicas de las páginas, es uno de los tebeos clave de los últimos años en España por su planteamiento original y arriesgado, tanto en el nivel gráfico como de contenido. El dibujo de "Todo está Perdido" tiene el doble objetivo de intentar algo visualmente nuevo para huir del cansancio y probar códigos que ensanchen el tipo de historias que puede contar. Una vez más, mantiene una violencia soterrada cada vez más psicológica e indirecta, que se mezcla en la coctelera con un humor retorcido que congela tu sonrisa. En esta ocasión, utiliza un dibujo menos caricaturesco que surge del intento de emular el estilo de Boixcar, al que renuncia quedándose en un "realismo frío" que se adapta como guante de cirujano a las tiras de este álbum. Es, pues, una colección de 92 tiras autoconclusivas que forman un todo complejo, pero coherente con sus anteriores trabajos: una especie de colección de historias cortas semejantes a "Moho", pero que forman una unidad narrativa como en "Porque Te Gusta".

Todo está perdido

Dentro del coche, nuestra familia protagoniza una "sitcom" minimalista de desmembramientos y mutaciones. Atrapados en un presente imperfecto, en ningún lugar y sin posibilidad de huida. Obsesiones ya vistas en anteriores trabajos aparecen de nuevo (enfermedades de la piel, rostros inexpresivos y sudorosos, humor macabro...), sólo que esta vez las pule hasta sacarles brillo, convirtiendo cualquier atisbo de efectismo anecdótico en factor imprescindible para el tebeo. Estas obsesiones ya no son utilizadas para aderezar el relato; SON el relato. Cuenta la historia de una familia que encubre bajo la máscara (de cuero negro) de la normalidad un universo inquietante de sexo, enfermedad y violencia. Personajes confusos en un mundo extraño. En lo gráfico, mantiene el trazo grueso para delimitar los personajes sobre fondos en penumbra con la ambientación mínima necesaria, donde los actores involuntarios de esta tragicomedia surrealista están prisioneros del rígido esquema de las viñetas, del bucle sin fin del relato, que tiene ecos de El Ángel Exterminador.

Paco Alcázar condena a sus personajes a repetir su automovilístico viaje sin retorno cada vez que un lector se aproxima a las páginas del álbum. La aventura siempre acaba con el coche estampado contra el árbol y, sin embargo, José siempre cree que la idea de conducir por el carril contrario tiene una gracia tremenda. No existe escapatoria posible: TODO ESTÁ PERDIDO.

RECTO:
Deja de hacer eso, se te van a saltar todos los puntos

Su siguiente incursión en el mundo de las viñetas se produce en abril del 2002, con la

publicación del primer número de un interesante proyecto común con Miguel B. Núñez: "Recto". Tan ambiguo e inquietante título esconde la intención de hacer una revista centrada en la historieta, sin connotaciones demasiado "artísticas", políticas o, en definitiva, serias. Este primer número (reseña en Trama n.°14), publicado por UnderComic, incluye una serie de colaboraciones que, aunque bienintencionadas, desestabilizan el resultado y diluyen la idea original de los directores, a pesar de que las páginas aparecidas en la publicación resultan fabulosas.

Más de un año después (en mayo del 2003), sale el segundo número (publicado por dobledosis) con intenciones y objetivos más concretos. "Recto" se plantea como una publicación realizada por Alcázar, Núñez y el prometedor Miguel Brieva. Estos tres autores, más un invitado en cada número (en el mencionado #2 tenemos a MAX), pretenden regularizar en la medida de lo posible la aparición de la revista, que publicará su tercera entrega con Astiberri. Atrás queda, de momento, el proyecto "Mal Amigo", título de una revista que sería reali-

Recto

¡NO LO ENTIENDO! ¿POR QUÉ LA HAS TOMADO CONMIGO? ¡HAY UN MONTÓN DE DIBUJANTES MUCHO PEORES QUE YO! ¡TE PUEDO DAR NOMBRES Y DIRECCIONES! ¡COLABORARÉ, DE VERDAD!

zada completamente por Alcázar con historias cortas y estilos diferentes, y que parece haber desembocado en "Recto". Alcázar adapta camaleónicamente su estilo, haciendo que pueda cambiar levemente de una historieta a otra si es necesario. Más seguro y centrado, los años le han dado una tranquilidad que le hace ir de páginas excepcionales a otras meramente correctas, pero gozando de algo de lo que muy pocos pueden presumir: un nivel medio del que nunca baja.

MECANISMO BLANCO:
Si te da asco haberlo dicho antes, ahora es tarde

Tras más de 20 números aparecidos, Alcázar ha afianzado su colaboración en El Víbora. Dibuja para esta revista una página mensual a color desde de su número 263, llamada "Mecanismo Blanco". Una aventura que comenzó como una serie de páginas protagonizadas por un cirujano que trabaja en un Telepizza a tiempo parcial, y que ha ido desembocando en un foco más para las alucinaciones paranoicas del autor, con colonias alienígenas instaladas en fosas nasales humanas o un tipo con una lengua en la frente al que disfrazan de Charlot y que es sodomizado por el propio doctor ante sus jefes para conseguir un trabajo. El resultado, como en cualquier obra con estas características, es desigual pero interesante. El tratamiento del color es correcto aunque innecesario. Y una vez más, destacan resoluciones y planteamientos imaginativos. "Mecanismo Blanco" goza del factor imprescindible para que el dibujante pueda trabajar: libertad creativa.

Alcázar es un autor que, sin pretenderlo demasiado, se ha hecho a sí mismo. Ha construido su obra con honestidad y bajo las exigencias de sus propias apetencias, y esa libertad se respira en casi todas sus páginas. Quién iba a decir que ese olor nauseabundo nos resultaría delicioso...

Localizable en librerías
Recto n.º 1 y 2 · El Víbora (263/282) · Todo Está Perdido
Difícil de encontrar, pero igual tienes suerte...
Moho · Porque te gusta
Agotadísimo, si descubres o tienes alguno, estás ante objetos arqueológicos de incalculable valor (o casi)
Escarba, Escarba · The Lovesucks Experience · Arrrebato n.º 0, 1 y 2

DARK HORSE

CONAN THE LEGEND ONE SHOT
Preview con 16 páginas de historieta, completada con bocetos, diseños y todo tipo de extras, que servirán de aperitivo a los seguidores del bárbaro creado por R. E. Howard.
32 páginas por 0,25 dólares.

GRENDEL THE DEVIL INSIDE TP
Matt Wagner y Bernie Mireault nos narran las desventuras de Brian Li Sung.
88 páginas por 13 dólares.

BPRD THERES SOMETHING UNDER MY BED ONE SHOT

Joe Harris y Adam Pollina son los encargados de realizar este "one shot" ambientado en el mundo creado por Mike Mignola.
32 páginas por 3 dólares.

HELLBOY WEIRD TALES VOL. 1 TP
Antología de historias cortas realizadas por algunos de los autores más populares del momento, como John Cassaday, Joe Casey o Jason Pearson.
128 páginas por 18 dólares.

BLACKBURNE COVENANT TP
Fabian Nicieza y Stefano Raffaele ven recopilada su miniserie de terror en este tomo.
104 páginas por 12 dólares.

STAR WARS INFINITIES RETURN OF THE JEDI
Adam Gallardo y Ryan Benjamin continúan con la versión What if? de la trilogía de George Lucas.
32 páginas por 3 dólares.

DC COMICS

BATGIRL YEAR ONE TP
Tomo recopilatorio de la exitosa maxiserie escrita por Dixon y Beatty, y dibujada por el excelente Marcos Martín.
224 páginas por 18 dólares.

BATMAN DETECTIVE #27 HC
Novela gráfica en tapa dura realizada por Michael Uslan y Peter Snegber, en la que se plantea una curiosa visión "elseworlds" del mundo de Batman.
96 páginas por 20 dólares.

BATMAN HUSH VOL. 2 HC
Continúa la recopilación de la exitosa etapa de Jeph Loeb y Jim Lee al frente del Señor de la Noche.
192 páginas por 20 dólares.

CATWOMAN CROOKED LITTLE TOWN TP
Tras la buena acogida de su primer tomo, continúa la recopilación de

Visítanos en www.gigamesh.com

GIGAMESH
Rda. San Pedro, 53. 08010 Barcelona
vicio y subcultura
Descubre por qué se nos considera la librería especializada con más personalidad que existe en España.
Libros, revistas, libros, juegos de rol, wargames, algo de cómics y... libros.

la nueva serie de la Mujer Gato, con Ed Brubaker como escritor y Brad Arder como dibujante.
168 páginas por 15 dólares.

SUPERMAN THE KANSAS SIGHTING
Miniserie de dos números escrita por J. M. DeMatteis y pintada por Jaime Tolagson, que conecta de una peculiar manera el fenómeno ovni y los orígenes de Superman.
64 páginas por 7 dólares.

GREEN ARROW ARCHERS QUEST HC
El novelista Brad Meltzer tomó las riendas de la serie del arquero esmeralda tras la etapa de Kevin Smith. Este tomo recopila los números del 16 al 21 de la serie, y está dibujado por Phil Hester.
176 páginas por 20 dólares.

AQUAMAN: THE WATER BEARER TP
Rick Veitch e Yvel Guichet han logrado un notable éxito con el relanzamiento de la serie del hombre submarino de la DC. Descubre por qué.
128 páginas por 13 dólares.

JLA LIBERTY AND JUSTICE OVERSIZED SC
Tras los números dedicados a Superman, Batman, Wonder Woman y Shazam, Paul Dini y Alex Ross nos presentan un tomo de mayor duración dedicado a la JLA.
96 páginas por 10 dólares.

SGT ROCK ARCHIVES VOL. 2 HC
Prosigue la reedición de las clásicas aventuras del Sargento Rock, con guiones de Bob Kaniger y dibujos de Kubert o Heath.
216 páginas por 50 dólares.

TEEN TITANS GO
La nueva serie de animación protagonizada por los Titanes tiene ya su adaptación al cómic de la mano de J. Torres y Todd Nauck.
32 páginas por 2,25 dólares.

ELFQUEST ARCHIVES VOL. 1 HC
Reedición de los cinco primeros números de la serie original con nuevo color y rotulación.
216 páginas por 50 dólares.

ELFQUEST WOLFRIDER VOL. 2 TP
Reedición cronológica de la saga de Elfquest en formato bolsillo y blanco y negro.

216 páginas por 10 dólares.

WILL EISNERS SPIRIT ARCHIVES VOL. 12 HC
Una de las mejores etapas de la excelente serie creada por Will Eisner (enero a julio de 1946), es recogida en este tomo.
216 páginas por 50 dólares.

DANGER GIRL VIVA LAS DANGER
J. Scott Campbell escribe una historia dibujada por Phil Noto, con todos los ingredientes que hicieron popular a esta serie.
48 páginas por 5 dólares.

POINT BLANK TP
La miniserie protagonizada por Grifter que dio lugar a Sleeper, es recopilada ahora en un tomo. Ed Brubaker y Colin Wilson son sus autores.
128 páginas por 15 dólares.

ROBOTECH FROM THE STARS TP
Recopilación en tomo formato bolsillo de la miniserie de Wildstorm inspirada en el mundo de Robotech.
176 páginas por 10 dólares.

SUPERMAN /THUNDERCATS
Judd Winick y Ale Garza nos presentan un improbable "crossover" que interesará a los más fanáticos de ambas series.
48 páginas por 6 dólares.

LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN BOOK TWO HC

La Liga de los Extraordinarios Caballeros ve recopilado su segundo tomo en formato de lujo y tapa dura.
228 páginas por 25 dólares.

TRANSMETROPOLITAN VOL. 9 THE CURE TP
Un tomo más de la recopilación de la serie de culto creada por Warren Ellis. Esta vez, le toca el turno a los números del 49 al 54.
144 páginas por 15 dólares.

ON THE ROAD TO PERDITION BOOK TWO SANCTUARY
Prosigue la narración de las aventuras de Michael O'Sullivan de la mano de Max Alan Collins y Steve Leiber.

HIPERCOMIC
VENTA - CAMBIO - COMPRA
COMICS - LIBROS - REVISTAS
C/ Jeronima Llorente, 42
28039, MADRID
Tfno.914591905
WWW.HIPERCOMIC.ES
TU TIENDA DE COMICS EN INTERNET
VENTA POR CORREO A TODA ESPAÑA

MAD ABOUT COMIC STRIPS TP
50 años dan para muchas parodias inspiradas en las tiras de prensa, y la gente de MAD las ha recopilado para ti.
128 páginas por 13 dólares.

IMAGE COMICS

40 OZ COLLECTED TP
Los minicómics de Jim Mahfood recopilados en un solo tomo, para alegría de sus seguidores.
120 páginas por 10 dólares.

BLOKHEDZ
Miniserie de cuatro números de algo que podríamos calificar como "fantasía heroica urbana", si tuviéramos paciencia como para analizarlo...
32 páginas por 3 dólares.

CLOUDFALL
Robert Kirkman y un tal E. J. Su, firman este número especial centrado en la vida de una detective muy buena en su trabajo.
48 páginas por 5 dólares.

HEAVENS WAR GN
Una novela gráfica realmente original en su planteamiento, ya que enfrenta a los Inklings (Tolkien, C. S. Lewis o Charles Williams) con Aleister Crowley.
120 páginas por 13 dólares.

LIBERTY MEADOWS VOL. 2 CREATURE COMFORTS HC
Prosigue la reedición de las tiras de Frank Cho en formato de lujo.
144 páginas por 25 dólares.

POWERS VOL. 5 ANARCHY TP
Bendis y Oeming prosiguen con la que tal vez sea la mejor serie de sus respectivas carreras.
128 páginas por 15 dólares.

SEI DEATH AND LEGEND GN
Sho Murase nos ofrece un "manga" centrado en la figura de Sei, el equivalente a la Muerte en nuestra cultura.
64 páginas por 7 dólares.

BATTLE OF THE PLANETS VOL. 3 DESTROY ALL MONSTERS TP
Prosigue la recopilación en tomos de la nostálgica revisitación de los héroes del dibujo animado de los 80.
208 páginas por 20 dólares.

MARVEL

CABLE AND DEADPOOL
Fabian Nicieza y Mark Brooks son los encargados de reunir en una colección las aparentemente opuestas personalidades de Cable y Masacre.
32 páginas por 3 dólares.

WOLVERINE THE END
Miniserie de seis números que narra el destino final de Lobezno y que trata de emular el éxito obtenido por Origin. Por Paul Jenkins y Claudio Castellini.

32 páginas por 3 dólares.

DOC OCK VS SPIDER-MAN OUT OF REACH
Colin Mitchell y Keron Grant son los autores de la segunda miniserie que enfrenta al Doctor Octopus con Spiderman, en lo que claramente supone un precalentamiento ante la inminente película en la que dicho villano adquirirá protagonismo.
32 páginas por 3 dólares.

MARVEL ENCYCLOPAEDIA VOL. 4 *SPIDER-MAN HC*
Tras el notable éxito cosechado por los volúmenes dedicados a los X-Men, Hulk y el Universo Marvel, ahora llega otro dedicado a nuestro arácnido preferido.
240 páginas por 30 dólares.

INCREDIBLE HULK VOL. 2 HC
Segundo volumen de la lujosa

NORMA Comics
CÓMICS, MANGA, ARTBOOKS, MERCHANDISING, GAMES WORKSHOP, CAMISETAS, VIDEOS, FIGURAS, JUEGOS DE ROL, POSTERS, PREVIEWS, NOVELAS CF Y FANTASÍA HEROICA
C/ NAVARRA nº 6, 12002 CASTELLON
Tel/ Fax: 964 256 872
normacomics@teleline.es

Historietas 1993
"El regalo de una historieta, además de un obsequio es un delicado elogio" EWM
•CÓMIC NACIONAL E IMPORTACIÓN.
•MERCADOTECNIA.
C/ Vinader, 6.
Tlf./Fax: 968 222 685
30004 MURCIA

Framauro
Si no lo tenemos... ¡¡Te lo traemos!!
CF, Terror, Cómics, Rol...
-La mejor sala para jugar al rol y a cartas
-5% de DESCUENTO en libros nuevos
-Servicio por correo a toda España
-Visita "La Cueva"... y hazte socio
-Libro antiguo: Nebulae, F&J, MB, Galaxia, Ultramar, etc...(Completamos colecciones)
C/ LUNA, 24
telef. 91-521-72-85
raulcruz@eresmas.com

reedición en tapa dura de la serie regular de Hulk, desde que el guionista Bruce Jones tomara las riendas de la misma. Dibujos de Immonen y Deodato.
288 páginas por 30 dólares.

MYSTIQUE VOL. 1 DEAD DROP GORGEOUS TP
Bryan K. Waugham y Jorge Lucas son los encargados de realizar una serie de Mística, para lo cual han de hacerla buena... luchando contra el malévolo régimen castrista.
144 páginas por 15 dólares.

NAMOR VOL. 1 SEA AND SAND TP
Andy Watson y Bill Jemas son los perpetradores de esta historia

que ni Salvador Larroca consigue sacar a flote.
144 páginas por 15 dólares.

HUMAN TORCH VOL. 1 BURN TP
Karl Kesel y Scottie Young son los encargados de narrar las aventuras de la Antorcha Humana, uno de los pocos héroes genuinamente adolescentes de la línea Tsunami.
144 páginas por 15 dólares.

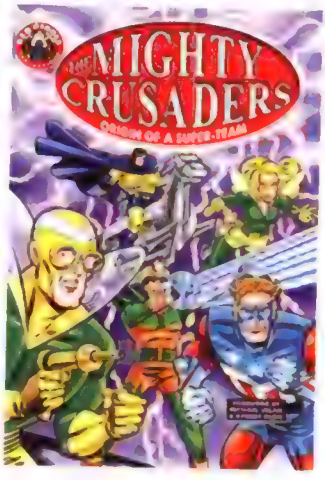
PUNISHER VOL. 5 STREETS OF LAREDO TP
Ennis acompañado por Dillon, Mandrake y Kennedy son los encargados de narrar las violentas aventuras de Frank Castle.
168 páginas por 18 dólares.

INDEPENDIENTES

DEMO (AIT/PLANETLAR)
Maxiserie de 12 números a cargo de Brian Wood y Betty Cloonan, que tiene el morbo añadido de ser el proyecto que Marvel les encargó bajo el título de NYX.
32 páginas por 3 dólares.

TALES OF THE RED STAR (ARCHANGEL STUDIOS)
Nueva antología de historias ambientadas en el mundo de Red Star, a cargo de prestigiosos equipos creativos. En este número, Geoff Johns y Jet Anderson.
32 páginas por 3 dólares.

MIGHTY CRUSADERS VOL. 1 TP ORIGIN OF A SUPER TEAM (ARCHIE COMIC PUBLICATIONS)
Jerry Siegel o Paul Reinman son algunos de los clásicos autores cuya obra se reedita en este tomo.
96 páginas por 13 dólares.



WARREN ELLIS BAD SIGNAL VOL. 2 GN (AVATAR PRESS)
Recopilación de textos de Warren Ellis, un guionista interesante y un teórico del medio más interesante aún.
XXXXXXXX páginas por 7 dólares.

distribuciones
PAGOTXA
banatzailea
mondobrutto
• edicions de ponent
• under comic
• la cupula
• cretino
• la mirada
• akelarre
• hilargi
• midons
• neo dos
•• zona de obras
pasaiabanatzailea@euskalnet.net
zamakola 86 bajo. 48003 bilbao tel/fax: 944155499

SUPREME JUDGMENT DAY TP (CHECKER)
Aunque la editorial estaba ya en un proceso de franca decadencia, Alan Moore consiguió terminar este "crossover" antes de la debacle definitiva del sello creado por el inefable Rob Liefeld.
162 páginas por 17 dólares.

DUEL MASTERS (DREAMWEAVE)
Uno de los grandes éxitos de la animación y el "manga" japonés, trata de abrirse camino en los EE. UU. de la mano de Brian Augustyn y Jeremy Tiongson.
32 páginas por 3 dólares.

WALT DISNEY'S CHRISTMAS PARADE (GEMSTONE PUBLISHING)
Especial navideño con historias de Carl Barks y otros.
XXXXXX páginas por 8 dólares.

RICHARD MATHESONS I AM LEGEND GN (IDW PUBLISHING)
Steve Niles y Elmann Brown adaptan un clásico de la ciencia ficción y el terror.
249 páginas por 35 dólares.

PHANTOM (MOONSTONE)
Una nueva oportunidad para el Hombre Enmascarado, en esta serie regular escrita por Ben Raab y dibujada por Patt Quinn.
32 páginas por 3,5 dólares.

MATRIX COMICS VOL. 1 TP (RED PILL PRODUCTIONS)
Pudiste leerlos en la red, pero no es lo mismo. Ahora, todas esas historias ambientadas en el mundo de The Matrix están disponibles en un bonito tomo.
160 páginas por 20 dólares.

LAST EXIT BEFORE TOLL GN (ONI PRESS)
Neal Shaffer, Christopher Mitten y Dawn Pietrusko son los autores de esta historia en la que el personaje trata de dejar su vida pasada atrás.
96 páginas por 10 dólares.

COMPLETE SOULWIND TP
La saga de Scott Morse es recopilada en un solo tomo por 30 dólares.

BACK ISSUE #1
Nueva revista sobre cómics que trata de llenar el hueco dejado por Comic Book Artist en la editorial. En este número, DC contra Marvel: un clásico.
100 páginas por 6 dólares.

SANDMAN KING OF DREAMS HC
Libro ilustrado y a todo color en el que Alisa Kwitney aporta nueva luz sobre la obra más popular de Neil Gaiman.
180 páginas por 35 dólares.

SILVER AGE OFCOMIC ART TP
El primer libro dedicado a la Silver Age del "comic book" (1956-1970) y a los autores que la hicieron posible.
176 páginas por 30 dólares.

THE FIXER HC
Nueva obra periodística en formato de cómic de Joe Sacco, en la que retorna a su conocido escenario de los Balcanes
140 páginas por 24.95 dólares

Cerebus

Etapa 1: Pecados de juventud

En diciembre de 1977, un joven Dave Sim decide autopublicar su cómic Cerebus. Aparecían las primeras tiendas especializadas y las palabras "alternativo" o "independiente" comenzaban a sonar con fuerza se tratara de cómic o música. De ese nuevo movimiento, de esa tendencia a salirse del "mainstream", han nacido muchas y famosas editoriales, pero sólo un título de los que surgieran entonces ha logrado mantenerse en activo. A menos de un año para su conclusión, hablamos del Cerebus de Dave Sim. Por Gorka & Gorka

DAVE SIM, LA PERSONA

Polémico, extremista, sus declaraciones no dejan indiferente a nadie. Dave Sim, la persona, nace en 1956 en Ontario. Tras una infancia marcada por la DC, sin otra formación más que el autoaprendizaje, se adentra en el mundo de los "fanzines", las revistas "amateurs" e incluso las tiras de prensa. Varios proyectos frustrados, ligeros conocimientos sobre la distribución y un ego tan grande como su autoestima hacen que una idea ronde por su cabeza: autopublicación, autodistribución.

Si algo ha hecho famoso a Dave Sim durante estos últimos años, ha sido que su atípica manera de pensar y ver el mundo, unida a la falta de pelos en la lengua, ha generado una avalancha de comentarios, llamémoslos, poco convencionales, auténticos focos de luz sobre su obra y su persona:

- La Razón, como cualquier marido te dirá, no tiene nada que hacer en una discusión contra la Emoción. [...] Ésta fue la razón fundamental, creo, por la que a las mujeres se les denegó (acertadamente) el derecho al voto durante tanto tiempo.

- La Luz Masculina y el Vacío Femenino: Energía Seminal y Parásito Omnívoro. [...] el Mayor Vacío, el Motor Omnívoro que maneja todo el desperdicio institucionalizado de tiempo y energía que dirige a su vez nuestra degradada sociedad. La mujer y los niños.

- Hay demasiado Nacimiento en el mundo, y no suficiente Muerte. [...] no digo que los bebés no hagan que la gente

se extasíe de felicidad. Digo que hay demasiado nacimiento. [...] Ya hemos rebasado el punto de no retorno. Creo que no es coincidencia que el último intento organizado de este siglo para institucionalizar el genocidio (los campos de Muerte nazis), constituyera poco más que una herida superficial infligida por la Esfera de la Muerte a la Esfera del Nacimiento. La II Guerra Mundial terminó con el lanzamiento de sendas bombas atómicas en Hiroshima y Nagasaki. No niego ni por un segundo el sufrimiento humano implícito, las familias y culturas diezmadas por el conflicto. Lo que digo es que Tenemos un Problema.

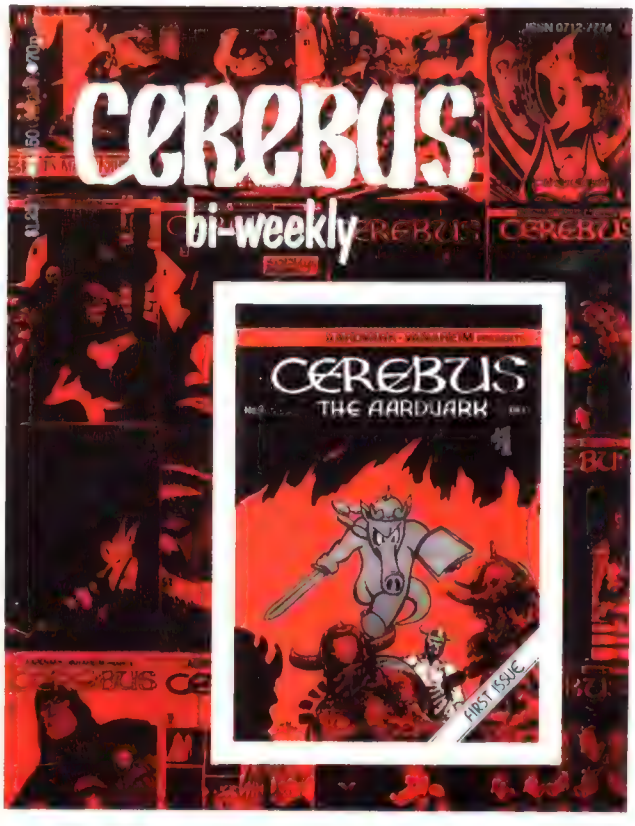
- Para las mujeres, sus sentimientos son el Oro, centro de todo su sistema económico. El Sexo es el Papel Moneda, que representa un aspecto de esos sentimientos. Para mí el Sexo es el Oro, y las emociones femeninas, pedazos de papel sin ningún valor. [...] a los hombres nos dan dos opciones, o reconocemos la Emoción como Oro, o nos las apañamos sin Papel Moneda. La mayoría capitulan de buen agrado: "Sí, sí, el Papel Moneda es más valioso. ¿Puedo tener algo de Oro ahora?".

- Actualmente uso la palabra "chocho" porque las mujeres se enorgullecen del término "zorra". Créeme cuando te digo que cualquier mujer que diga: "Oh, soy un pedazo de zorra, ja, ja, ja" es algo más que una zorra. Y sólo hay una cosa que supere el ser una zorra.

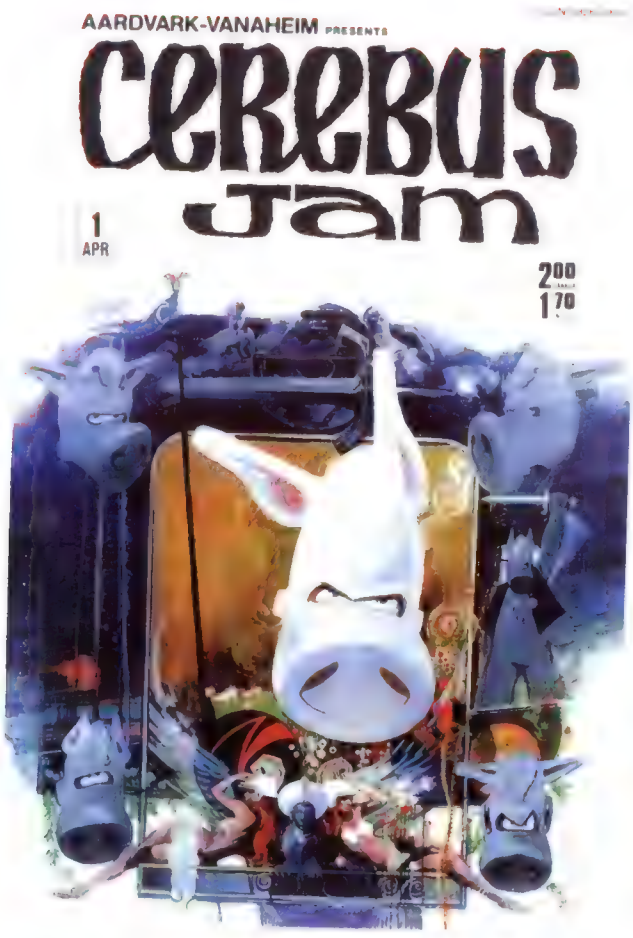
CEREBUS, EL PERSONAJE

Violento, intransigente, a pesar de su determinación, es más títere que marionetista. Cerebus, el personaje, nace en 1977, tomando del logotipo de un "fanzine" homónimo que no vería la luz. Con el paso del tiempo, ha traspasado el papel y ha logrado convertirse en emblema e icono imborrable asociado a su creador.

Sus comienzos como "funny-animal" pronto derivan en algo más complejo. Unos rasgos muy definidos y una personalidad bastante plana se van imponiendo, a la vez que su capacidad gestual gana con el paso del tiempo. Las vivencias del autor, sus relaciones personales, sus preocupaciones parecen alimentar serie y personaje. Así, los famosos Mind Games, capítulos en los que exclusivamente se ve a Cerebus hablando consigo mismo y divagando por su mente, toman el nombre de la canción de Lennon para plasmar las experiencias alucinatorias del propio autor. En función de su estado de ánimo, la entrega men-



Portada del primer número de la reedición de Cerebus



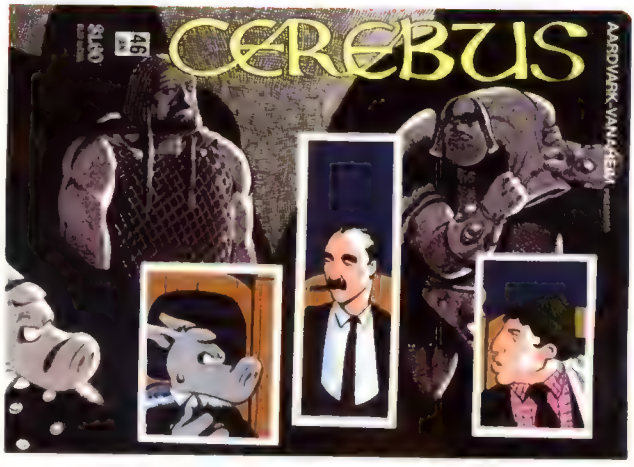
sual puede convertirse en una divertida parodia, ser en el siguiente número un panfleto revolucionario y al próximo un certero estudio en defensa del medio y su validez como vía de expresión. A medida que avanza la serie, Cerebus ya no es excusa. La marioneta escapa a los hilos y las tramas de sus coprotagonistas para quedar atrapado en los que le lanza su creador. Cerebus es directamente el vehículo, las palabras del autor en su propia boca.

PRIMEROS PASOS: EL AARDVARK DEJA DE GATEAR Y APRENDE A ANDAR

Mucho tiempo ha pasado desde que aquel Aardvark, una suerte de cruce entre oso hormiguero y cochino jabalí, hiciera su aparición. Un jinete de silueta cimeria llega a la ciudad. Una entrada arrogante, una amenaza que pronto se deshincha y descubre a un animal pequeño y gris. La parodia de Conan dura, sin embargo, unos pocos números, los suficientes para que la publicación, en principio bimestral, capte un pequeño público que aumentará progresivamente con el tiempo. El joven Sim comienza sin saberlo lo que será la obra de su vida (la suya y la de su personaje) en un arranque sin rumbo ni destino. Sin mayor pretensión que la aventura, la espada y brujería, los primeros números evidencian las limitaciones de un imitador de Windsor Smith, a la vez que premonizan a un narrador inquieto. Por el camino, Cerebus utiliza cada vez menos la espada, los diálogos se intercambian con la acción y una sonrisa comienza a iluminar el rostro de Sim: narrará la vida del Aardvark hasta su muerte durante los 300 episodios que, acaba de decidir, escribirá y dibujará. De este modo transcurre la primera mitad del primer arco, Cerebus, que da paso a una segunda con los objetivos no totalmente definidos pero sí abocetados. Sim parece encontrarse cómodo con la sátira política y las parodias superheroicas, abandonado el formato de historia autoconclusiva y cediendo ante episodios que cada vez más se intuyen como eslabones de una gran cadena. Entre parodias, bancos de prueba para sus registros gráficos y presentación de personajes, se alcanzan los 25 primeros números, comienza la cuenta atrás a la historia del Aardvark y aparece el segundo volumen de la saga.

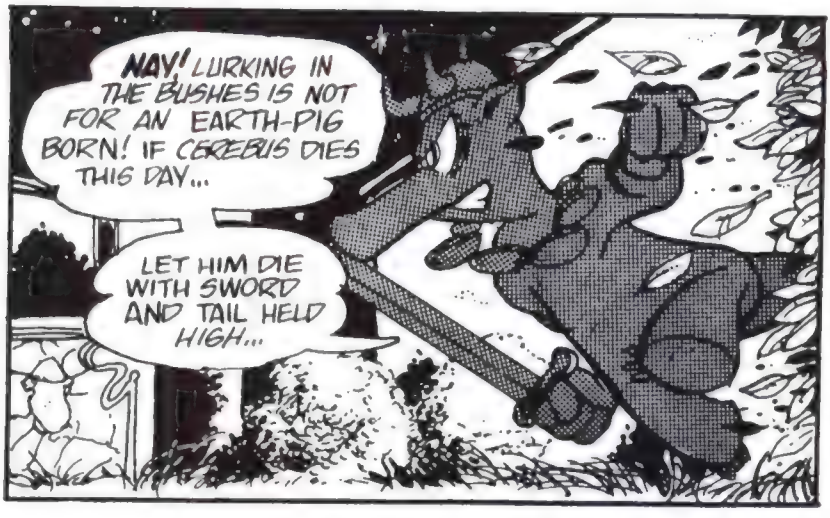
High Society es la materialización del gigantesco proyecto del Sim autoeditor y

la consagración como autor. El segundo arco argumental retoma personajes para formar un volumen más cerrado y compacto. Lord Julius toma el auténtico nombre de Groucho Marx para clonar la persona y sus diálogos, tan ácido y provocador como su réplica real. La encarnación de Daryl Hanna es Jaka, personaje condenado a entrar y salir de la vida de Cerebus, a sufrir por él y hacerle sufrir. Un papel importante, vital en la evolución del protagonista, y un sexo, el femenino, que será el determinante a la hora de crear buenos personajes, sorprendentemente en yuxtaposición a los comentarios que al respecto promulga Sim. Elrond es la contrapartida de Elric, la famosa creación de Moorcock, y The Roach sigue su imparable evolución, con una personalidad diferente en función del superhéroe parodiado (Caballero Luna, Batman, Capitán América, Lobezno...). Por su parte, Cerebus, ambicioso y egomaníaco, cegado por el brillo del oro, se ve convertido en primer ministro, para emborracharse de fama y poder, en vez de



alcohol como venía siendo costumbre. Las tramas palaciegas, la corrupción, los gobiernos y los gobernantes mueven una historia que desemboca en un Cerebus solitario, primitivo y bárbaro que, de nuevo, espada en mano, no quiere aprender de los errores cometidos.

El discurso está agotado. El propio Sim se ha autoimpuesto los límites de hasta dónde puede llevar al Cerebus primer ministro. Ha exprimido los entresijos de la política como intrincada excusa para lograr el poder, riéndose tanto de las estructuras como de los gobernantes, los votantes y aquellos pocos lo suficientemente conscientes de la futilidad del individuo en la mal llamada Democracia, o gobierno del mediocre. Pero más allá de la necesidad de convencer al populacho de las bondades de tal o cual mentira, más poderosa que la palabra o la espada, por encima de toda razón reside la fe.



Y ahí está el verdadero poder y la verdadera mentira. Si acudiendo al intelecto podemos go-

bernar países, qué sucede cuando invocamos a las vísceras, a aquello que por propia definición no necesita de justificación ni explicación, sino que es. Punto.

LA MADUREZ DEL BICHO GRIS: ORO, ALCOHOL Y PODER

Por muy prometedores que fuesen sus inicios, y muy buenos, incluso excelentes, que fueran sus primeros pasos, no es hasta el inicio de Church & State que Cerebus logra la madurez. No es nada estridente, no hay sobresaltos. Simplemente Sim logra integrar el conglomerado de conceptos sociopolítico-religiosos en la trama, llegando un momento en que no tiene por qué explicar nada, con el mero hecho de ser ya es suficiente.

Página correspondiente al número 100 de la serie

Es, luego tenía que ser. Los demás elementos son redundantes. Fuera los discursos interminables, entretenidos, bien escritos, pero que entorpecen la historia, la impiden avanzar, quedándonos en los preámbulos en lugar de llegar al destino, que, ahora sí, Sim parece tener más claro. Este cambio en la integración del caos en la historia también le da el suficiente espacio para que los personajes empiecen a desarrollarse por voluntad propia. Y el que más lo agradece es el propio Cerebus, víctima de un reparto tan coral como exigente, que asfixia el desarrollo de un concepto tan delicado como el de un cerdo metido a político o, piénselo usted bien, Papa.

Porque, aunque el veleidoso Sim nunca lo ha reconocido y es improbable que lo reconozca, hay que poner mucho por parte del lector para entrar en su mismo juego: llevar por ese camino un personaje menos singular sería difícil, pero hacer lo mismo con alguien totalmente odioso, mezquino, dentro de un contexto tan asquerosamente humano como el de Cerebus (la serie), es una quimera.

Quizás ésta sea la razón del abandono del que Sim rescata a Cerebus a partir de este Church & State. Si hasta ahora era un pelele, una necesaria excusa con la que desarrollar unas ideas y con ellas una historia, a partir de ahora se atreve a jugar con la idiosincrasia del personaje. Si tenemos como protagonista a un cerdo peludo, bajito, gordo, no muy inteligente aunque demasiado sagaz para su propio bien, alcohólico, mujeriego, codicioso, maloliente, un sangriento homicida sin la más mínima moral y que, para no quedarse corto,

habla de sí mismo en tercera persona, vamos a ver qué se puede hacer con él. No hay malos personajes, sino malos autores. Y Sim demuestra a las claras que él no pertenece a ese grupo cuando, poco a poco, empieza a dejarnos vislumbrar que el peluche gris es algo más que un cliché. Si primero logró que sus historias hicieran que Cerebus (el personaje) trascendiera la simple parodia bárbara, ahora logra, sin renunciar en ningún momento a las primeras, convertir por pleno derecho al Aardvark en merecedor de ser el homónimo protagonista de la serie.

dhm
YOU WISH SOMETHING, SHORT GREY ONE?
YOU WILL HAVE TO SPEAK LOUDER JAKA CANNOT HEAR YOU
IF YOU WISHED, CEREBUS WOULD KILL YOU A YAK FOR YOUR SUPPER
JAKA THINKS YOU ARE CUTE!...
SMAK!

Así que, pirueta argumental mediante, tenemos a Cerebus nombrado Papa. Con esta nueva profesión, "la segunda más antigua de la historia y la más rentable", el antiguo mercenario, recaudador de impuestos, deudas varias, y, finalmente, político, toca el techo de sus aspiraciones, logrando más fortuna y poder del que jamás habría soñado, y toca fondo en el resto de aspectos, alcanzando unos niveles de vileza, depravación e inmoralidad espeluznantes. Y, aunque el humor no deja de aparecer en ningún momento, no hace sino edulcorar la opinión que mediante Cerebus, Sim quiere dejar sentada: el ser humano es una verdadera escoria, estúpido y, sobre todo, por muchas capas de civilización que vista, un animal cegado por sus instintos.

No es necesario un esfuerzo mental ímprobo para encontrar el paralelismo, una vez más, entre las situaciones y personajes que Sim plantea y aquellos tan comunes en el mundo que todos pisamos. Diferentes nombres y diferentes estructuras, pero, por lo demás, estamos ante más de lo mismo. El único dato significativo, por la importancia que tendrá en el futuro, es la traslación de la lucha entre sexos al nivel religioso, asignando cada credo a su dios, el sexo más cercano a ell@s mism@s (aquí empieza y acaba la escritura políticamente correcta).

La misma simplicidad del mecanismo religioso le sirve a Sim para detenerse más en los detalles, en los personajes, atendiendo a aspectos que se le estaban yendo de las manos. Si en la anterior historia Cerebus era poco más que un mero muñeco arrastrado por los acontecimientos, convirtiéndose en un necesario (pero secundario) protagonista de la colección, ahora Sim dispone del espacio para darle más profundidad que la de un

imán para lo extraordinario. Y lo hace sirviéndose de las mismas mujeres que más adelante, como sexo, que no como individuos aislados, serán blanco de sus más mordaces críticas, de sus ataques más virulentos. Pero recordemos que Cerebus se ha convertido en la crónica de la vida de su autor, y si ésta ha podido tener sus puntos oscuros, lo que no es discutible es que los personajes más interesantes que han surgido de su imaginación han sido los femeninos. Yuxtaponer la caótica personalidad de Groucho Marx al mundo real ha creado en Julius un personaje inolvidable; pero Astoria, Sophia, Michelle o Jaka son quienes dan la justa medida del discurso más personal y creativo de Sim, más allá de ideologías y creencias, o falta de ellas. Son también ellas las que definen a Cerebus. La relación que el oso hormiguero tiene con cada una de ellas denota un aspecto de la personalidad de éste, quedando siempre el hombre-oso en clara y patente inferioridad respecto a sus parejas. Porque, si bien es notorio lo que el bruto mercenario cree desear: oro, alcohol, poder y que le dejen en paz, cada vez que una mujer se cruza en su camino se convierte en un ser manejado por el amor, el miedo a la soledad y la lujuria. Cada relación que intenta establecer se destruye por su propia esencia, y es esta falta de realización humana lo que le lleva a huir hacia ese otro mundo material.

A lo largo de todo Church & State, Cerebus intenta encontrar la estabilidad con Michelle, la actual condesa a la que se le supone un pasado en común con el oso hormiguero, para abandonarla al darse cuenta de que ella no lo ama; pasa a despertarse casado con Sophia (retomada de la primera etapa de la serie), una mujer deseable con la que plantea una relación en crudos términos, él le ofrece comida y techo, y ella sexo; se divorcia de Sophia para casarse, aunque brevemente, con Astoria -personaje fundamental en High Society y que en Church & State sigue siendo una presencia en la sombra, desvelando tanto los sentimientos de inferioridad de Cerebus como una lujuria devastadora- y llegar, finalmente, a Jaka. Jaka, quien, más que una persona, es para Cerebus aquello que jamás podrá obtener: el amor. Amor del que siempre había huido pero al que se entrega en su momento de mayor gloria personal, abandonándolo todo para darse cuenta de que, una vez más, no está a su alcance.

Sim concluye Church & State con un maravillosos paseo con la luna, deudor de su admirado Jules Feiffer, donde da rienda suelta a todo el voraz remolino de ideas que inundan su cabeza. Ya no le queda más que decir.

Después de la que cree haber sido su última palabra sobre el tema, necesita un cambio.

CARRERA HACIA NINGUNA PARTE: CONTINUARÁ

Hasta aquí, por el momento, Cerebus. No podemos concluir este primer artículo sin dedicar unos pocas líneas al hasta ahora obviado Gerhard, el segundo padre de la criatura, incorporado para colaborar en el aspecto gráfico durante los primeros capítulos de Church & State, permitiendo a Sim profundizar en sus inquietudes personales y desentenderse de la esclavitud de la página. Sim ya sólo dibuja a los personajes protagonistas y rotula; del resto -de todo el resto- se ocupa Gerhard. A pesar de tan fructífera y duradera unión, en la parte gráfica es donde empieza y acaba su aportación, el 100% del guión, el 100% de los diálogos se deben a Sim, tan generoso en los derechos de su obra (repartidos con Gerhard de forma equitativa) como celoso del producto final.

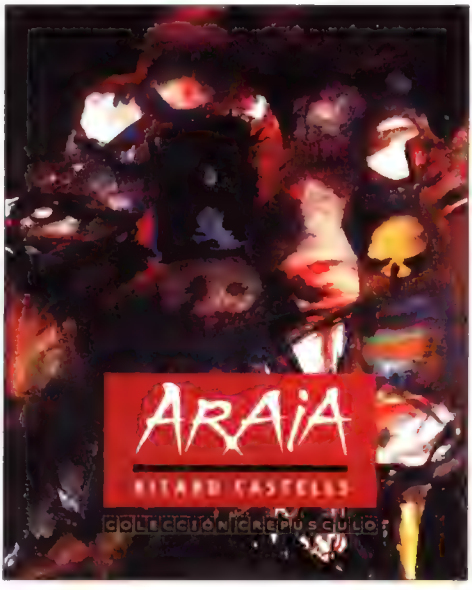
Hemos recorrido el camino más fácil, más laureado. A falta de pocos números para su conclusión, Sim asegura que lleva mucho tiempo planificando. Más de 30 años ha estado al pie del cañón, con sus altos y bajos, reflejando su vida en la obra, alcanzando unos niveles de paralelismo que el mismo autor reconoce como catárticos. A los primeros cuatro volúmenes les siguen Jaka's Story y Melmoth, que cierran el llamado primer ciclo y constituyen la mitad de la obra. Tras ellos, la saga Mothers and Daughters, formada por cuatro volúmenes que "funcionan como alegorías de la primera parte de Cerebus: Flight sería Cerebus, Women sería High Society, Reads Church & State, y finalmente Minds sería la alegoría de Jaka's Story/Melmoth".

Ya llegará el momento de entrar a analizar lo que tan taxativamente declara Sim. Por ahora cerramos un ciclo vital, tanto para la persona como para el personaje. Un viaje que con este artículo acaba de empezar y, para completarlo bien, se merece una futura continuación, donde entraremos en la parte más oscura de Dave Sim (persona)... tan oscura que hizo que muchos olvidaran que por encima de él siempre está y estará Dave Sim, autor.

[illegible]

ES PELIGROSO ASOMARSE AL INTERIOR

Hay obras que, en lugar de una carretera de vía única con carteles indicadores, proponen un laberinto de posibilidades en el que perderse. No muestran, sino que sugieren, y el viaje es distinto cada vez. El arcén está desdibujado y el recorrido lo inventa cada lector a partir de sus propias vivencias. No cuentan una historia, más bien inducen estados de ánimo e invitan a la reflexión.



Ricard Castells (Barcelona, 1955-2002) nunca renunció a desarrollar " historietas de autor", una suerte de camino en construcción donde se mezclan las huellas de los distintos lectores-viajeros con las suyas. Se empeñó en trazar nuevas rutas experimentando con códigos, trazos y color al servicio de atmósferas y sensaciones. Las viñetas como instrumento de poesia.

Con la aparición de este álbum, tenemos la posibilidad de disfrutar del Castells más libre (en argumentos y soluciones narrativas), y también más críptico. Capaz de cautivar la retina y la imaginación, si es traspasamos la puerta de los prejuicios para adentrarnos por senderos con más enigmas que respuestas. No es éste un tebeo de lectura fácil, pero, una vez recorridas sus páginas, es difícil olvidarlo. Recopila cuatro historias de procedencia y estilos distintos que encierran universos con códigos y reglas propios:

- La primera historieta con la que nos encontramos, "Miniatura", trata sobre el aislamiento. Dos niños se acercan desde arriba, desde las ramas de los árboles, a observar fragmentos de vida de personajes cuyo peso visual simboliza el lastre de su desgracia (aunque cualquiera parece desdichado y loco, de tanta soledad, si se presenta una fracción de su existencia sin ubicarla en su contexto). Cuando el plano se aleja, comprendemos que los visitantes también viven aislados, no son ni mejores ni peores, sólo islas condenadas (como lo estamos todos) a la soledad.

- Irrumpe la magia de historias casi olvidadas en la vida del protagonista de "Sombra Runa". Le acosa desde su interior y desde fuera. Una confusa obsesión resuelta con una carcajada irónica, la de un anciano que se ríe de todo, porque a la hora de la muerte nada importa, ya que uno sin nada se va. Un guiño que devuelve el misterio al sentido de la vida; ya que, en última instancia, ésta no tiene sentido: un está-ya no está, un es-no es.

- Si "Miniatura" está resuelta con acuarelas diluidas en tristeza y "Sombra Runa" es trazo seco y mancha confusa, "Selene" es oro y luz sobre sombras furiosas. Castells pinta un sueño extraño que nos deja ver al final lo que se esconde tras las cortinas de la creación.

- El álbum se cierra con "La Sonrisa del Mudo", mezcla de referencias y géneros (cine, literatura, misterio, drama...). El protagonista, Bergerac, es un incomprendido autor de películas a las que ha dado la espalda el público. Los espectadores quieren ver historias sencillas, realistas, y no su cine expresionista y cada vez más raro. Abatido, se marcha a un parque. Lentamente, se cierra el objetivo de la cámara. Se estrecha el marco de la viñeta dejando a Bergerac/Castells sólo y aislado en un banco rodeado de fantasmales brumas. Cruza un carruaje la escena, y caminos invisibles que ya no podremos explorar se pierden en el horizonte. [illegible]

LA LAGUNA DE SHERMAN. Comic's de Jim Toomey. Devir & Ediciones La Cúpula. [illegible]
Colección dirigida por Jim Toomey

UN TIBURÓN EN EL DESIERTO

No es habitual ver tiras de prensa en las librerías, al igual que no es habitual verlas en los periódicos. Incluso hay casos en los que se podrían medir los ciclos lunares gracias a la machacona periodicidad con que aparecen las mismas tiras una y otra vez. Entonces, la aparición de La laguna de Sherman, aunque sólo fuese por su carácter excepcional, sirve para mitigar la escasez de novedades y para celebrar el heterogéneo catálogo que está formando Devir.

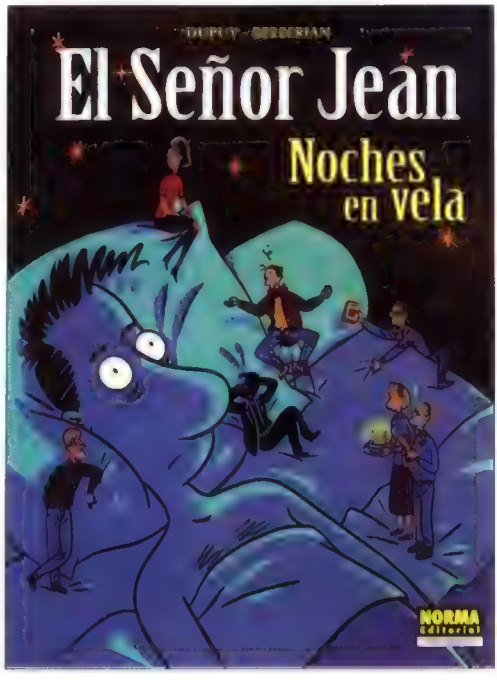
El avezado internauta ya conocerá La laguna de Sherman, pero, para los demás, digamos que es una veterana tira de prensa, la primera obra importante de su autor y un paraíso tropical donde toda la fauna nativa convive en estridente armonía. El tiburón Sherman es el peculiar protagonista, un tipo con serios problemas mentales, no menores que los derivados de vivir con Megan, la psicópata obsesiva que tiene por pareja. Y recordemos a qué especie pertenecen ambos elementos. En torno a ellos pululan un cangrejo depresivo, una tortuga cínica pero falta de carácter o un oso polar adicto a las piñas coladas. Todos ellos tienen roles muy definidos que funcionan de maravilla contrapuestos con la indefinible estupidez de Sherman, tanto en solitario como, sobre todo, en su vida en pareja. Los mejores detalles de la Laguna surgen cuando el autor se olvida de la obvia vena antropomórfica de la tira y se dedica a la crónica costumbrista de este pequeño mundo tan similar al nuestro, con situaciones totalmente identificables en el día a día, pero con comportamientos totalmente animales. Y ésta resulta ser una combinación explosiva, en especial cuando aparece la "escuala" (¿existe lo políticamente correcto hablando de tiburones?) Megan, verdadera estrella de la tira. Y es que, sin pararse a pensar demasiado, nadie en su sano juicio se atrevería a serle infiel a su pareja si ésta tuviese por boca una infantería de cuchillos, o se abstendría muy mucho de invitar a su casa a parientes gorrones que no se llevasen nada bien con esta misma señorita. Menos mal que, como ya hemos mencionado, la agilidad mental no es la mayor virtud del bueno de Sherman, para disfrute de todos.

Los gags que Toomey construye no son demasiado sutiles, sino directos, hirientes, irrespetuosos, se olvida por completo del payaso listo en favor de una cuadrilla de payasos tontos. Las réplicas son aplastantes, verdaderos diálogos de besugos que destilan inteligencia y estupidez por igual. Este tipo de humor necesita de una rapidez de lectura endiablada, aspecto del que Toomey es muy consciente. Cada viñeta es un conjunto muy cerrado, mostrando los mínimos elementos imprescindibles para situar la acción y dejando el mayor espacio posible para que ésta se desarrolle y respire. La tira tipo consta de cuatro viñetas en las que los personajes que aparecen empiezan y acaban en la misma posición, con total ausencia de movimiento, salvo la oportuna aparición de algún elemento catalizador. No es que sea precisamente un dibujante mediocre, su trazo es firme y seguro, dentro de los clásicos registros del género, y en las ocasiones en las que es necesario alardear, demuestra estar a la altura. Es simplemente que su humor esta más volcado hacia el aspecto literario, dejando el aspecto visual como acertada comparsa del primero.

Nadie se desternillará leyendo este álbum, pero aquel que le dé una oportunidad descubrirá que cuantas más páginas lee mejores le parecen, resultado de la acumulación de historias que poco a poco te ganan y te sumergen con ellas. Si demuestra tener los suficientes seguidores, tenemos Laguna para rato. Son más de diez años de unos personajes con los que conectamos al instante, para nuestra desgracia. Y es que somos unos animales. Gorka Dominguez

DIFICULTAD Y ATRACTIVO DE LO SENCILLO

A punto de aparecer con Dupuis en nuestro comiqueramente envidiado país vecino (sin contar Diario de un álbum y La théorie des gens seuls) el sexto número de la serie del Señor Jean, en Norma se produce el milagro: tres años después de la edición del mejorable primer álbum, nos dan una nueva oportunidad de acercarnos a la vida de este escritor novel. No deberíamos desaprovecharla; la evolución conjunta de autores y personaje sólo puede calificarse de positiva.



La pareja-firma Dupuy y Berberian deviene en un tercer autor -mezcla de sus ideas no siempre convergentes-, en un tipo normal como Jean, un personaje de trazo simple y nombre común, sin apellidos conocidos y cuyos problemas o aficiones se acercan en mayor o menor medida a los nuestros y, sobre todo, a los de sus creadores. Los personajes, ante todo vivos y de fácil empatía, flexibles estructuralmente para no acabar convertidos en estereotipos, están construidos con una facilidad pasmosa a fin de colocarlos en el ambiente necesario, sin abarrotar las viñetas de detalles superfluos (Loustal, Chaland y Clerc tienen algo que ver); un intento de preservar el pasado y simplificar la atmósfera urbana en las ciudades que dibujan, el necesario uso de la nostalgia, la imaginación o el pensamiento para clarificar situaciones o decisiones, unos diálogos que fluyen de manera nada forzada, la acertada y expresiva utilización del color (Claude Legris es la culpable), todo ello en un personaje aún incompleto pero perfectamente definido por amigos y circunstancias. Como casi todos, vamos.

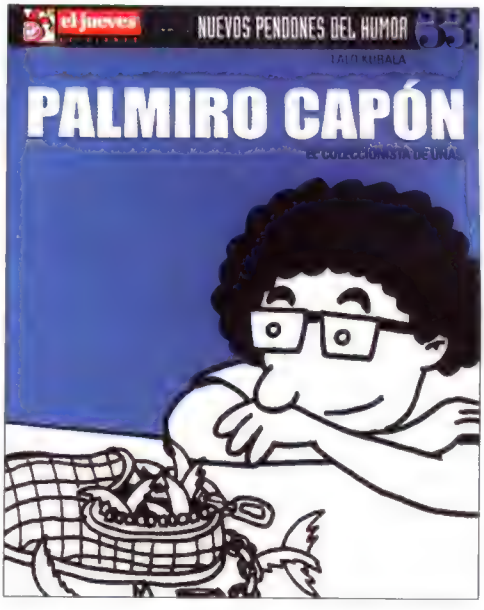
Noches en vela, aun sin llegar a las cotas de los álbumes siguientes, presenta una de las mejores historias del señor Jean: El viaje a Lisboa, donde descubrimos las razones que le llevaron en el pasado a escribir una carta para él mismo en el futuro, una aproximación a Pessoa y la nostalgia, Lisboa como ciudad laberíntica de la melancolía y Jean como personaje que muestra sus cartas y empieza a definirse. El final de Lisa es de los que encogen el corazón, y la historia de Cuatro estaciones para El Señor Jean se convierte en sello característico de los autores y el personaje: el absurdo, lo onírico y la imaginación bien utilizados también son medios perfectos para dar explicación a lo cotidiano.

Porque las reflexiones de este adolescente retardado sobre la vida diaria: pareja, amor, amistad, trabajo, familia... -que, por vivida o mal contada, nos pueden llevar a resultar aburrida como en una gran mayoría de "slices of nothing" que invaden nuestras tiendas de tebeos-, en este caso demuestran que existe una dificultad y un atractivo en lo sencillo cuando se cuenta con las herramientas adecuadas y el buen hacer de quienes dominan el medio y no al revés.

Pido desde aquí un voto de confianza a este álbum -anterior al "Diario"- que fue punto de inflexión en una época sin demasiado éxito, con problemas en Humanoides y en el que se preguntaban si merecía la pena seguir. Creo asegurar que tomaron la decisión adecuada. Nos esperan magníficos tiempos para el señor Jean, para sus seguidores y para los que se asomen a este nuevo álbum. Norma y nosotros tenemos la palabra. Usémosla. Javier Riva

CUÉNTAME SI HAS CONOCIDO LA FELICIDAD

Ni que decir tiene que Palmiro Capón sí que fue feliz durante su infancia y adolescencia. De ello dan fe estas páginas publicadas en la revista El Jueves. De entrada, sorprende que un personaje tan joven (Kubala sitúa su nacimiento en 1964) rememore proustianamente sus vivencias y gamberradas de manera tan precisa y jocosa. Este Palmiro Capón es todo un pícaro, siempre atento a las chavalas, y va más quemado que el palo de un churrero [sic]. Es un jovenzuelo ingenioso y ocurrente con mil recursos para combatir las injusticias que le salen al paso. Estas habilidades tienen como denominador común la escatología en todas sus variantes.



Lalo Kubala (Valencia, 1969) se caracteriza más por ser un narrador nato que un dibujante aceptable; aunque hay que reconocerle varias composiciones de viñeta especialmente ingeniosas (de cara a explicar hechos complejos de manera simple). El calificativo que mejor le cae a Kubala es el de "cuentista", y es aquí donde lo borda. Hábilmente emplea todo tipo de recursos: emplazar a próximas entregas, apelar al escarnio y autoflagelación del protagonista para suscitar las simpatías de los lectores, o usar muchos textos de apoyo para condensar toda una peripecia en una página sin perder ni un ápice de interés.

El contenido no es identificable con la sociología de andar por casa de vecinos de publicación como Óscar o Mauro, sino del relato más o menos autobiográfico de Manel Fontdevila, pero con el uso de una única voz narrativa que revisa el pasado en lugar de confiarlo todo a los diálogos de los personajes. Así, Palmiro nos cuentan sus métodos para copiar en los exámenes, sus juegos y juguetes infantiles, sus desencuentros con los curas de su colegio, sus mascotas, su fimosis, sus pinitos como "boy-scout" o su asistencia al muy deprimente Circo Pirri. Estas entretenidas memorias reflejan una época en muchos de cuyos rasgos y anécdotas se verán reflejados varias generaciones de lectores. Comparado con algunos historietistas, que nos han dejado últimamente testimonios con aspecto o envoltorio biográfico, Kubala está más centrado en la anécdota y el humor que en la exploración del propio ego (Crumb, Doucet, Trondheim o David B) o en la reconstrucción documental o histórica (Spiegelman, Satrapi o Sacco). El antecedente más claro que se nos ocurre es Boldú.

Esta recopilación tiene aciertos, como la ampliación del tamaño de la pagina con respecto a su publicación en El Jueves, lo cual redunda en su lectura, y errores de juzgado de guardia, como la horrible digitalización de todas las viñetas. El precio es popular, algo siempre de agradecer y que corresponde con la ambición y los medios historietísticos puestos en juego por el propio Kubala; que lo lean con gozo los más posibles. En cambio, es de censurar que el papel sea tan endeble que no sirva ni para abanicarse.

Es muy revelador enfrentarlas a otras memorias infantiles como Paracuellos de Carlos Giménez, y efectuar la lectura histórica y sociológica de lo que va de aquella España de los 50 a esta otra de los 60. Analizar cuáles son los cambios políticos, sociales y económicos que posibilitaron el paso de aquellos años del frío, el hambre y el miedo, a aquellos otros del Desarrollismo y las vacaciones en la playa. Quim Pérez

LA ESPÍA QUE ME AMÓ

Hay muchos a los que les gusta ser bebé en el bautizo, novio en la boda y difunto en el funeral. Con mujeres como Viuda Negra, uno entiende el interés por las dos últimas ceremonias: de sufrir la condena del matrimonio, mejor compartirla con una fémina que hará de la sentencia conyugal algo breve y placentero.

Black Widow fue presentada como una enamorada espía a la fuerza, reconvertida en voluptuosa compañera de cabriolas de innumerables enmascarados marveloides, a los que la picadura de la pizpireta arácnida llevó a desprenderse de sus pijamas superheroicos, para que la pomada del deseo aliviara su picazón. Destacó su salto al vacío emocional junto a Daredevil, quien, cegado por Eros, no dudó en compartir temporalmente la titularidad de su colección con la rotunda ex agente soviética reconvertida en heroína pro yanqui.

Natasha, nombre de la enlutada, alcanzó la gloria de convertirse en líder de Los Vengadores; aunque la desgracia en forma de Onslaught hizo que ostentase su cargo en un momento aciago para la formación. La Vengadora decidió alejarse temporalmente del colorido mundo de los héroes en pijama, donde su riguroso negro era poco menos que una provocación.

Justo entonces, la reencontramos en la primera de sus dos miniseries para Marvel Knights. De la mano de la guionista Devin Grayson, aparecía una Viuda que, en su función de superespía, salvaba al mundo de la amenaza de un arma química. En esta historia, ilustrada por J. G. Jones, destaca la presentación del concepto Black Widow como una franquicia al estilo James Bond, introduciendo a Yelena Belova -actual Viuda Negra del Servicio Secreto Ruso-, quien está obsesionada con la figura de su predecesora. En el siguiente relato, dibujado por Scott Hampton, Grayson contó con la ayuda de Greg Rucka. Un forzado intercambio de identidades posibilitaba que Natasha y Yelena experimentasen en cuerpo ajeno amarguras propias. La línea Max acogió la siguiente aventura de Black Widow, originalmente presentada en tres "comic books" y que Fórum publica en formato prestigio. Rucka firma los guiones dibujados por Igor Kordey. La historia está protagonizada por Yelena Belova, quien se verá envuelta en una trama ceñida en cuero y látex, en la que los azotes de la obsesión avivan las carnes de los clientes del club de "sadomaso" más popular de Moscú, donde comienzan a producirse una serie de asesinatos.

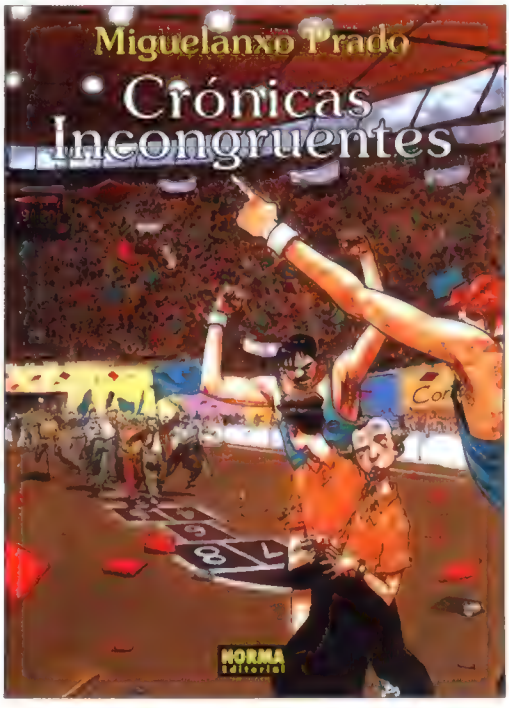
Bajo la apariencia de relato policíaco, subyace un lacerante acercamiento a experiencias comunes en todo aquel que respire. La facilidad con la que la Pasión se convierte en Obsesión; la dificultad de compartir sentimientos privados a los que la Moral Pública convierte en insanos; la complejidad de mantener el equilibrio en una Sociedad donde la sumisión a la voluntad ajena nos ata embozados a la rueda de eso que llaman Sistema... Vivimos tiempos enfermizos, en los que el Abuso, la Dominación y la Iniquidad son pautas extendidas de comportamiento.

Uno cree encontrar en este relato de Rucka la reflexión de que el ser humano NO es tan débil como nos quieren hacer creer, y la mejor forma de combatir la explotación es alejarte de la sumisión. No en vano, Yelena convierte un proceso de Crisis en una etapa de Reafirmación personal que la lleva a abandonar el disfraz militar.

El arte de Kordey nos acaricia el Ánimo, fustiga la Estima, acelera el Corazón y aviva el Pensamiento con cada una de sus viñetas. La intensidad que desprenden sus dibujos, en los que nada sobra ni falta, aparece remarcada por el coloreado de Chris Chuckry. Estamos ante un nuevo punto de partida para un personaje clásico. Olvídate de todo lo que hayas leído sobre Viuda Negra. Este relato te permitirá disfrutar a la vez que te hará pensar. Disfrútalo. Nino Ortea

TRANSICIONES CONGRUENTES

Correcta reedición de su primera obra larga a color (publicada por capítulos en la revista Comix Internacional allá por los 80), dentro de la colección dedicada al autor coruñés. Realizada a continuación de Stratos, es una especie de derivación o ramificación de aquélla, en la que profundiza en ideas o anécdotas que, si en aquélla se apartaban del argumento principal o bien no encajaban, son ideales para el relato corto de 6 u 8 páginas, en las que se mueven las 7 historias que incluye el volumen.



El costumbrismo de la escuela Bruguera y la mala leche y violencia de los dibujos animados de la Warner, junto a una paleta de colores engañosamente delicada y crepuscular, le sirven para su personal ajuste de cuentas con algunos de los absurdos cotidianos con los que convivimos, en particular con algunos gremios. Embiste de manera modélica y despiadada contra el muro de la burocracia, ridiculiza a los fanáticos de los equipos deportivos y su borreguismo colectivo, destapa la arbitrariedad de la Justicia; incluso denuncia el maltrato infantil, en la única historia en que la sonrisa en lugar de ser cómplice se te hiela en la cara, quedando un poco altisonante con el resto de la obra. De todos formas, si algo unifica toda la obra, es la presencia de la violencia cotidiana asumida como normal en todos los órdenes de la existencia. Gestos, actitudes, respuestas, golpes, expresiones... todo revestido de una tan familiar como indeseable violencia, que desgraciadamente hoy parece corregida y aumentada.

Gráficamente, es muy interesante la evolución de dibujo y color, ya que, si al principio recuerda mucho al de Stratos o Fragmentos de la Enciclopedia Délfica, pero "coloreado" (por alguien que ya sabe hacerlo, no olvidemos la faceta de pintor del autor, previa a la de historietista), al final tenemos a un Prado mucho más reconocible y suelto en un estilo que alcanzará su brillantez definitiva en Manuel Montano: el manantial de la noche -del que, por cierto, ¿para cuándo la reedición de una de sus mejores obras?-.

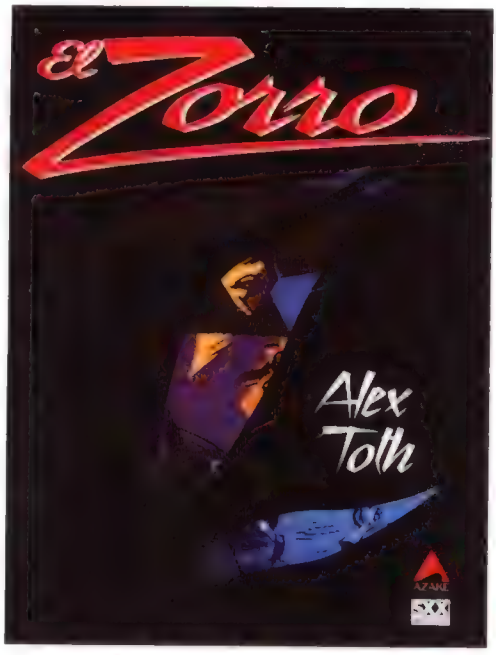
Otra evolución notable se da personal e ideológicamente. A mitad de las historias cambia de firma, pasando de rubricar como Miguel Ángel a hacerlo como Miguelanxo, tal como lo explica en la fenomenal U#14, un modo de "recuperar una seña de identidad".

A raíz de esta obra, surge el encargo de algo similar, "de humor", para la revista El Jueves. Será lo que conoceremos como Quotidiania Delirante, obra también recién publicada en una bonita edición íntegra, en la que, a lo largo de sus 190 páginas -a razón de 4 páginas por historia-, nos ofrece un despiadado, desmadrado y esperpéntico fresco de nuestra sociedad, sin dejar títere con cabeza. Con un grafismo ya plenamente asentado y un dominio de la puesta en escena magistral, nos desgrana lo que en su momento eran exageraciones y hoy se nos antojan casi como crónicas congruentes de la realidad: telebasura, miserables guerras "profilácticas", deshumanización, incomunicación, dicotomía campo-ciudad...

Recapitulando: Crónicas Incongruentes es una obra redonda, en la que vemos un Prado en transición estilística e ideológica, con unas historias muy bien hiladas, de un humor esperpéntico -producto de una aguda y crítica mirada-, y plasmadas por uno de los mayores talentos de nuestra historieta. A por ella. Iñaki Gutiérrez

REY SIN TRONO

Algo se mueve en el mercado del tebeo en España, siempre en estado tan crítico pero cada vez ofertando más cantidad y variedad. En este contexto, pequeños sellos como Azake o Balboa están publicando material no exento de interés. Cada uno siguiendo una línea, goteando las novedades de sus respectivos catálogos (imagino que por dificultades de infraestructura), pero ofreciendo productos cuidados. Tras La Rosa de Versalles, cuya última entrega se encuentra a punto de salir, la oferta de Azake se ha ampliado con un grueso tomo que reúne las aventuras que Alex Toth creara para El Zorro y que ha visto retrasada su aparición en varias ocasiones.



Hablar de Alex Toth supone referirse a un gigante, a uno de los más grandes dibujantes que se ha dedicado a las viñetas. Continuador de una tradición gráfica desarrollada en las tiras de prensa por Noel Sickles (Gasoline Alley) y Milton Caniff (Terry y los piratas; Steve Canyon), su empleo del claroscuro le ha convertido en una de las cumbres del expresionismo en viñetas. Un maestro que ha creado escuela: ahí tenemos, por ejemplo, a nuestro Jordi Bernet. No me refiero únicamente a que éste tomara el testigo del estadounidense en Torpedo, sino en lo que su personalísimo estilo debe a Toth. Pero la grandeza de éste no se limita al dominio de la expresividad, la profundidad y el movimiento utilizando sólo manchas negras sobre el blanco del papel. También ha exhibido una asombrosa capacidad narrativa. Su puesta en escena resulta, las más de las veces, soberbia. Cada personaje, cada elemento de la viñeta se dispone de forma racional, rehuyendo el exhibicionismo... Sorprende observar la modernidad y frescura de unas páginas como las de El Zorro, aparecidas por primera vez entre 1958 y 1959. Aún rezuman vigor estético, y así continuarán con el paso del tiempo. Eso es lo que caracteriza a los auténticos clásicos, su perpetua actualidad. Lástima que el inmenso talento de Toth se pusiera siempre al servicio de productos caracterizados por un nivel literario insustancial, en el mejor de los casos. Ni siquiera Bravo for the adventure, considerada casi unánimemente como la cumbre de su buen hacer, puede presumir de un guión redondo, bien estructurado y con diálogos que no avergüencen.

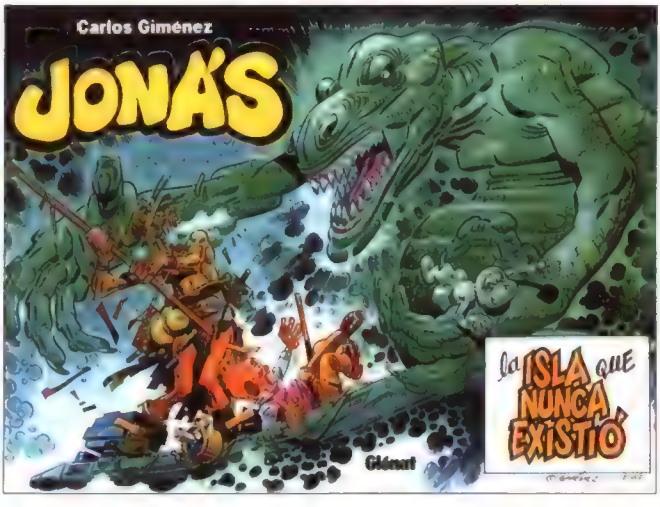
Buena muestra de esta situación es El Zorro: las virtudes de Toth como dibujante son el único atractivo (y no es poco) de unas historietas no ya ligeras, sino simplistas. Tramas inexistentes; argumentos que caen por su propio peso (cuando intentan sostenerse); perfiles de personajes que se deshacen sobre la marcha y dan lugar a reacciones incongruentes; elementos recurrentes, como la inopia del padre de don Diego, de la que se olvidan; inverosimilitud más allá de lo que se denomina "suspensión de la realidad"; finales precipitados... Un catálogo de carencias que no pueden justificarse por el mero hecho de que se trate de un producto ideado para un consumo fundamentalmente infantil. Eso, en realidad, agrava las limitaciones de esta colección de historias. Sobre todo si las comparamos con las realizadas por Don McGregor para el mismo personaje.

La edición, como la de La Rosa de Versalles, muy cuidada. Lástima que la traducción no lo sea tanto (eso de que los "presidios" pasen a ser "cuarteles" y vuelvan a ser "presidios" es sólo lo más evidente). Un tirón de orejas para el Estudio Fénix: es su talón de Aquiles. Eduardo García Sánchez

LA AVENTURA COMO ANACRONISMO

Tras casi quince años de gestación, por fin ve la imprenta Jonás: La isla que nunca existió, una obra realizada a contracorriente en varios sentidos.

Iniciada en 1988, surge como un álbum de aventuras clásico en la línea de los cómics juveniles del mercado francobelga. Admirador de Frank Robbins y de los tebeos clásicos de aventuras, Carlos Giménez disfruta dibujando una historia que le aleja de sus habituales ambientes urbanos y le permite lucirse con escenas de acción, vehículos varios y hasta algún dinosaurio, pero, pese a todo, el proyecto es dejado de lado ante el nulo interés de los editores a los que fue ofrecido. Ya en 1992, Giménez retoma el proyecto y pule alguno de los errores más evidentes (como el diseño de varios personajes), dibujando treinta páginas del álbum (sesenta en el formato apaisado en el que finalmente fue editada), para dejarlo otros tres años en el cajón. En 1996 avanza otras 15 páginas (30 apaisadas) y enfila la recta final, pero no será hasta 1999 cuando concluya un proyecto tan incomprendido por la industria como tenazmente perseguido por el autor.



Paralelamente a la recta final de Jonás, Carlos Giménez realiza un trabajo cuya extraordinaria acogida le coloca entre los autores más populares del momento, pero también refuerza entre público y editores la idea de que su fuerte son las historias cotidianas. Lo que el mercado pide ahora son más Paracuellos, más historias de contenido autobiográfico, y de nuevo el proyecto queda relegado a un segundo plano. Ante tanta adversidad, el autor decide usar el álbum como material para experimentar con el entonces ilusionante mercado de Internet y lo pone a la venta en formato digital listo para su descarga. Ahora, finalmente, llega a nuestras manos una cuidada edición con casi cuarenta páginas de material extra, tapa dura y formato apaisado (idóneo para un producto cuya inspiración más evidente son los cuadernillos de historietas de los años 50), un producto para niños como el que yo fui hace 25 años y como el que Carlos fue hace 50, pero, desde luego, no para los niños de la videoconsola. Carlos Giménez usa todos los resortes del serial de aventuras en Jonás, hasta el punto de resultar un curioso compendio de éstos: el niño (Jonás), el héroe (Nafta) y su ayudante negro (Sansón), la mujer fatal (Sadi, la Loba) y los villanos "freaks" como secundarios (Bombin y Bombon), la mascota (Caramelo), los escenarios exóticos y los elementos fantásticos (dinosaurios); todo ello al servicio de una historia llena de tópicos, en la frontera entre lo infantil y lo infantiloide, ya que se dirige a un público que nunca encontrará: los niños de hoy, que difícilmente se gastarán 15 euros en un tebeo en blanco y negro si por el mismo precio pueden piratear un buen puñado de videojuegos.

Un producto para los niños que fuimos y ya no somos es un anacronismo, una muestra de una forma de entender la historieta que tal vez muera con nosotros, y así lo ha entendido Joan Navarro, editándolo no como el producto popular que nunca será, sino como el lujoso capricho y homenaje nostálgico a aquellas aburridas tardes de verano con el bocata de Nocilla en la mano, en las que releíamos por enésima vez alguno de los escasos pero preciados tebeos de nuestra colección. Koldo Azpitarte

ASTIBERRI

TRAMA #28
Revista de información.
64 Págs. Color. Gratuita.

VENECIA 1: TRIPLE JUEGO
Guión: Trondheim, dibujo: Parme
Cartoné, Color, 48 páginas

EL REY CATÁSTROFE 1
Guión: Trondheim, dibujo: Parme
Cartoné, color, 32 páginas, ediciones en castellano, catalán, euskera y gallego

ALETA

EL MONJE
Brett Lewis, R.A. Jones y Michael Avon Oeming
80 Págs. Color. 6,95 €

COSMOS #2
Joseba Basalo y David Daza
28 págs, color. 2,50 €

GOTHAM #3
Revista de información
52 páginas. Color. 3,30 €

DEVIR

LANFEUST #2
Scotch Arleston Y Didier Tarquin
48 págs, color. 11,95 €

MUTTS #2
Patric McDonnell
128 págs, rústica, B/N. 11,95 €

BALADA ASESINA #2
Philippe Tome y Ralph Meyer
48 págs, color. 12 €

EL AZOTE DE LOS DIOSES #2
MORITURI TE SALUTANT
Valérie Mangin y Aleksa Gagic
48 págs, cartoné, color. 11,95€

SEXO: UNA COSA SUCIA
Arnaldo Angeli Filho
72 págs, rústica, color. 10 €

MONTÓN DE LÍOS #6
Jolly R. Blackburn
96 págs, rústica, b/n. 6,50 €

DOLMEN EDICIONES

DOLMEN # 91
Revista de información.
68 Págs. B/N y color. 2,10 €.

EROS #24
VVAA
68 Pgs. Color y B/N. 2,95 €.

MAGE #7 (de 8)
Matt Wagner.
48 páginas, 4,80 €

MAGE TOMO 1 (de 3)
Autor: Matt Wagner.
Tomo. 156 Pgs. 16 euros

SUPREME #3
Alan Moore y Joe Bennett.
Prestigio. 48 Pgs. 4,80 euros.

CIRCULO JUSTICIERO #3 (de 6)
Pedro Angosto y Carlos Rodríguez
28 págs. 1,90€

SOFÍA #2 (ANA)
Autor: Guillem March.
Comic-book. Pgs. XXX euros.

WENDAL #2
Autor: Bruno Redondo
Comic-book. 28 Pgs. 1,90 euros.

DUDE COMICS

RIBLET
Guión: Tom Sniegoski y Jeff Smith
Dibujo: Stan Sakai y Jeff Smith
48 páginas, b/n.

ZENITH #4
Grant Morrison y Steve Yewell
80 págs, rústica, b/n. 9 €

DOEDYTORES/ANCARES

UN TAL DANERI
Alberto Breccia y Carlos Trillo
64 Págs. Color. 11 €

ZAFFINO SKETCHBOOK
Jorge Zaffino.
Color, rústica. 8 €

HISTORIAS CORTAS DE ENRIQUE BRECCIA
Enrique Breccia.
80 págs, B/N. 10 €

JMV COMICS

BOK #2: LA VIDA ES DURA
Jesús Martínez del Vas
B/N, 48 Págs. 3,20 €

GLENAT

GANTZ #6
Hiroya Oku.
B/N, 212 Págs. 8,50 €

LA ESPADA DEL INMORTAL #3
Hiroaki Samura
B/N, 212 págs. 8,50 €

MIDORI, LA NIÑA DE LAS CAMELIAS
Suehiro Maruo
160 págs. B/N. 15 €

LOVE HINA ART BOOK (ANI-HINA)
Ken Akamatsu
112 págs. Color. 20 €

BRONZE # 9 (de 12)
Minami Ozaki
200 págs. B/N. 7,20 €

GALS # 7 (de 10)
Mihona Fujii
192 págs. B/N. 7,20 €

NARUTO # 6
Masashi Kishimoto
192 págs. B/N. 7,20 €

RANMA # 37 (de 38)
Rumiko Takahashi
192 págs. B/N. 7,20 €

KAREKANO # 10
Masami Tsuda
216 págs. B/N. 7,20 €

FUSHIGI YÛGI # 17 (de 18)
Yuu Watase
192 págs. B/N. 7,20 €

NORMA

EL SEÑOR JEAN 2
Dupuy & Berberian
Rústica. 48 págs. Color. 8,00 €

GIPSY 6
Smolderen y Marini
Cartoné. 56 págs. Color. 14 €

KEN PARKER
Lily y el cazador
Berardi y Milazzi
Cartoné. 100 págs. Color. 19 €

HELLBOY: EL TERCER DESEO
Mike Mignola
Rústica. 96 págs. Color. 13 €

EL ASCO 2
Grant Morrison y Chris Weston
Rústica. 120 págs. Color. 12,95 €

LUCIFER: ESCARCEO CON LOS CONDENADOS
Carey, Gross y Ormston
Prestigio. 136 págs. Color. 16 €

WONDER WOMAN: HIKETEIA
Greg Rucka y J.G. Jones
Prestigio. 96 págs. Color. 10,50 €

BATMAN: EL SEÑOR DE LA NOCHE 10
Greg Rucka, Shawn Martinbrough y Rick Burchett
Prestigio. 96 págs. Color. 10,50 €

LAS AVENTURAS DE SUPERMAN 10
VVAA.
Prestigio. 96 págs. Color. 10,50 €

CHOBITS 6
CLAMP
Rústica con sobrecubierta. 180 págs. B/N y color. 8 €

LOUIE, EL GUERRERO DE LAS RUNAS 4
Ryo Mizuno y Jun Sasameyuki
Rústica. 176 págs. 8 €

MONSTER COLLECTION 3
Sei Itoh
Rústica. 168 págs. BN. 11 €

MACROSS 7 TRASH 8
Haruhiko Mikimoto
Rústica. 208 págs. B/N. 11 €

TRANSICIONES
Todd Lockwood
Cartoné. 128 págs. Color. 26 €

OTAKULAND

TOUCH - BATEADORES # 5
Mitsuru Adachi
420 págs. B/N. 12 €

HIROSHIMA # 5
Keiji Nakazawa
380 págs. B/N. 11 €

BT'X # 5
Masami Kurumada
360 Pags. B/N. 11 €

PLANETA DE AGOSTINI

DAREDEVIL # 41
Bendis, Maleev.
24 págs. Color. 1,70 €

PUNISHER # 17
Ennis, Robertson.
24 págs. Color. 1,70 €

ELEKTRA # 17
Rucka, Bennet.
24 págs. Color. 1,70 €

MAX: ALIAS # 10
Bendis, Gaydos.
48 págs. Color. 3,50 €

línea x-men

LOBEZNO #8
Nixon, Lucas
24 págs. Color. 1,70 €

PATRULLA X #90
Austen, Garney
24 págs. Color. 1,70 €

NUEVOS X-MEN # 90
Morrison, Leon
24 págs. Color. 1,70 €

X-TREME X-MEN # 17
Claremont, Larroca.
24 págs. Color. 1,70 €

LA ERA DEL APOCALIPSIS 10
VVAA.
96 págs. Color. 6,95 € c/u.

línea ultimate

ULTIMATE SPIDERMAN #17
Bendis, Bagley
48 págs. Color. 3 €

ULTIMATE X-MEN #10
Millar, Bachalo.
48 págs. Color. 3 €

línea coleccion

SPIDERMAN #18
VVAA
80 págs. Color. 3,90 €

línea héroes marvel

LOS 4 FANTÁSTICOS #24
Warren, Grant.
24 págs. Color. 1,70 €

LOS 4 FANTÁSTICOS #1
Waid, Wieringo.
24 págs. Color. 1,70 €

CAPITÁN AMÉRICA #5
Rieber, Cassaday.
40 págs. Color. 2,60 €

THANOS: EL ABISMO INFINITO #5
Jim Starlin.
40 págs. Color. 2,60 €

THOR #2
Jurgens, Raney.
96 págs. Color. 6,95 €

LOS VENGADORES #59
Johns, Dwyer
24 págs. Color. 1,70 €

COLECCIONABLE HULK #11 a 14
Peter David y VVAA
80 págs. Color. 3 €

línea especiales

BIBLIOTECA MARVEL: THOR #29
VVAA
160 págs. B/N. 4,50 €

SPIDERMAN DE JOHN ROMITA #57
Conway, Andru.
64 págs. 3,60 €

línea clásicos

LA ESPADA SALVAJE DE CONAN # 115
VVAA.
64 págs. Color. 2,55 €

REINO SALVAJE DE CONAN #34
VVAA.
80 págs. Color. 3,60 €

grandes del cómic

CLASICOS DEL TERROR DE EC #5
VVAA.
176 págs. 4,75 €

DRACULA #10
Wolfman, Colan.
160 págs. Color. 4,75 €

TEX #10
VVAA.
160 págs. 4,75 €

colección bd

POLSTAR #3
Léturgie y Léturgie
48 págs. Color. 4,50 €

abc cómics

AVENTURAS DE TOM STRONG #5
Moore, Adams, Weiss.
32 págs. Color. 1,95 €

THE LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN Vol.2 #1
Moore, O'Neill
32 págs. Color. 1,95 €

editorial

HIGH ROADS #5
Lobdell, Yu.
24 págs. Color. 1,70 €

OUT THERE #13
Augustyn, Ramos

24 págs. Color. 1,70 €

crossgen

SOJOURN: EL ARCO DE AYDEN
Marz y Land
96 págs. Color. 7,50 €

dark horse

EL ANILLO DEL NIBELUNGO #3
P. Craig Russell
112 págs. Color. 14,95 €

image

SPAWN #19
McFarlane, Holguin, Medina.
24 págs. Color. 1,70 €

VIOLENT MESSIAH #5
Dysart, Rodríguez
24 págs. Color. 1,70 €

wildstorm

THE ESTABLISHMENT #7
Edginton, Adlard
24 págs. Color. 1,70 €

manga

YU-GI-OH! #17-18
Kazuki Takahashi.
64 págs. Color. 2,40 €

DETECTIVE CONAN #20
Aoyama.
96 págs. B/N. 4,15 €

TIME STRANGER KYOKO #5
Tanemura.
96 págs. B/N. 4,50 €

MONSTER #23
Urasawa.
96 págs. B/N. 4,15 €

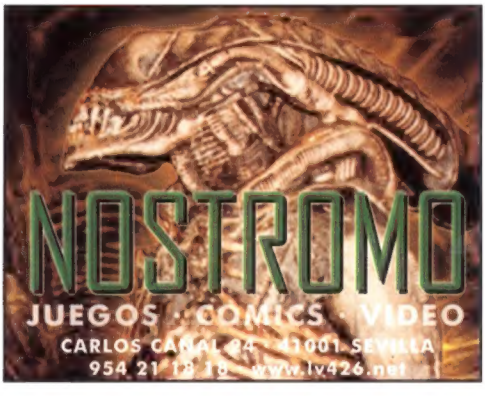
REDENCIÓN #10
Yasuhiko.
128 págs. B/N. 4,50 €

EL JUGUETE DE LOS NIÑOS #10
Obana.
176 págs. Color. 6,95 €

GUNNM-ALITA, ÁNGEL DE COMBATE #11
Kishiro.
192 págs. B/N. 7,95 €

I"S #5
Katsura.
176 págs. B/N. 6,50 €

SHIN-CHAN #19-20
Ushui.
64 págs. B/N. 3 €



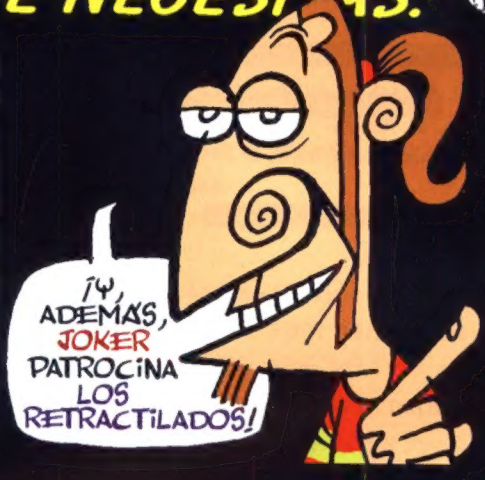
En JOKER COMICS y en JOKER JUEGOS...

C/ BERTENDONA 2
BILBAO
TFNO: 94 4159127

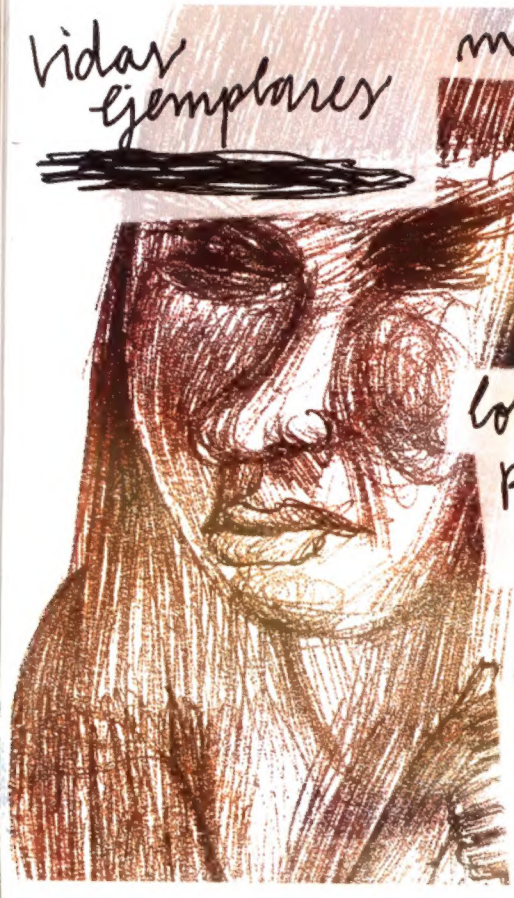
C/ FDEZ. DEL CAMPO 24
BILBAO
TFNO: 94 4439297

...TENEMOS LO QUE NECESITAS.

¡PUES NO! ¡NO TENEMOS EL DAREDEVIL DE FRANK MILLER!
¿QUÉ PASA? ¿LO NECESITAS?
¿TE VAS A MORIR SI NO LO CONSIGUES?
¡PUES DEJA DE TOCAR LOS COJONES Y VETE A CASCARLA!
SNIF...



Vidas ejemplares mientras limpiaba
y limpiaba y limpiaba
los interminables pasillos del palacio de los Átridas



Clitemnestra no dejaba de preguntarse el porqué de su odio a Agamenón

Jorge García
Víctor Gómez
Gustavo Rico

Los RETRACTILADOS presentan...

CUANDO la CIUDAD DUERME

(O "APRENDA A HACER HISTORIETAS PASO A PASO")

1er PASO: INVENTARSE UNA BUENA HISTORIA.

...DE VERDAD QUE NO TE HE ENTREGADO ANTES PORQUE HE ESTADO ENFERMO, PERO AHORA MISMO LE ESTOY DANDO CAÑA Y MAÑANA TIENES AHÍ LA HISTORIETA...

...¡LO JURO!

POP CORN

2º PASO: DESARROLLAR LA HISTORIA EN UN GUIÓN.

BIEN... ACABO DE VER LA PELI, ME PREPARO UNA CAFETERA Y, EN LO QUE QUEDA DE NOCHE, ME ACABO LA PÁGINA COMO UN SEÑOR...

MIÉNTEME. DIME QUE ME HAS ESPERADO TODOS ESTOS AÑOS. ¡DÍMELO!

ÑAM

TE HE ESPERADO TODOS ESTOS AÑOS.

CRUNCH

3er PASO: ELECCIÓN DE PERSONAJES.

¡JO-DER... EN QUE ACABA LA PELÍCULA NO PONEN MÁS QUE MIERDA!

VENGA, ME QUEDO CON EL SARDA', A VER QUE DICE ESE CALVO CABRÓN QUE GRITA TANTO...

ZAP

¡TÚ ERES GI-LI-PO-LLAS!

4º PASO: DOCUMENTACIÓN.

...ES ENTONCES CUANDO LOS BUITRES SE ACERCAN TÍMIDAMENTE A LOS RESTOS DEL FESTÍN, MIENTRAS LAS HIENAS...

Z Z Z Z Z Z Z

¿DRIIIING!

5º PASO: ABOCETADO A LÁPIZ.

NO, NO... NO ME HAS DESPERTADO. ESTABA TRABAJANDO, PARA VARIAR... AH, ¿TÚ TAMBIÉN?

¡PFFF! NO ENTIENDO COMO, CON LA DE HORAS QUE METEMOS, NO SOMOS MILLONARIOS...

6º PASO: ENTINTADO.

COÑO, NO ME EXTRAÑA QUE TUVIERA HAMBRE... ¡SÍ YA SON LAS SEIS!

VENGA, UNA TORTILLITA Y UN TINTO PARA ENTONAR...

...Y ME PONGO A CURRAR.

7º Y ÚLTIMO PASO: COLOREADO.

¿NO PIENSAS VENIR A SOBAR? YA SON LAS SEIS Y MEDIA...

¡¿SOBAR?! ¡LLEVO TODA LA NOCHE CURRANDO Y SIGO EN BLANCO!

¡EN BLANCO!

TRANQUILÍZATE, MATÍAS, QUE TE ESTÁS PONIENDO COLORADO...

APÉNDICE: ¡INVENTARSE OTRA BUENA HISTORIA o "SEGUNDAS PARTES NUNCA FUERON BUENAS"

¿MARIANO? SÍ, SOY MATÍAS... EH... T-TE VAS A REÍR, JA, JA...

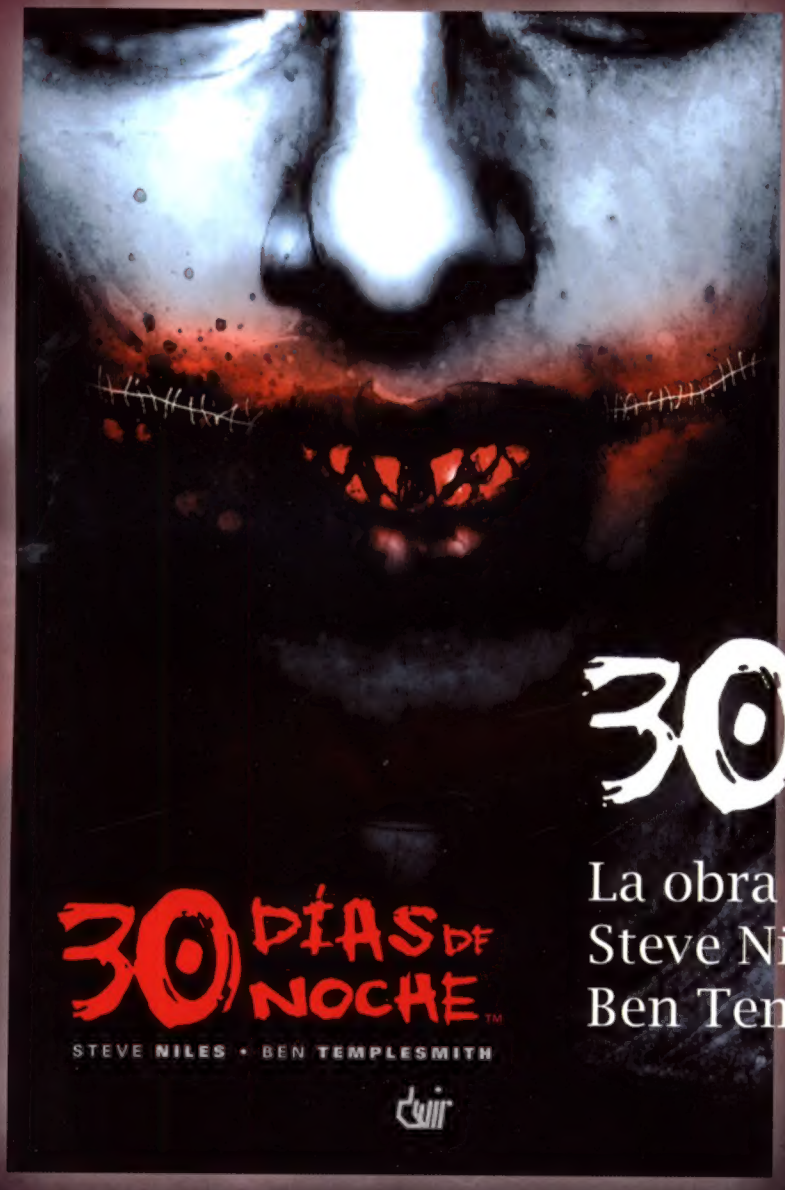
ME TIRO TODA LA NOCHE CON TU HISTORIETA Y, CUANDO POR FIN TERMINO...

...¡¡ME DOY CUENTA DE QUE HE DIBUJADO EL MISMO GUIÓN QUE EL MES PASADO!

CLARO, JA, JA... COMO TRABAJO TANTO, YA NO SÉ LO QUE HE DIBUJADO Y LO QUE NO... JA...

BERNARDO VERGARA 2003

"Hazte con él. Pero cuidado, léelo con la luz encendida"
- Wizard Magazine



30 DÍAS DE NOCHE

La obra maestra de Steve Niles y Ben Templesmith

"Tiene buena parte de la energía pura, incluso brutal, de una gran película de terror de los viejos tiempos"
- Clive Barker

"Oscuro, atmosférico y divertido. No nos extraña que Sam Raimi, el director de Spider-Man, haya comprado los derechos de esta historia"
- Entertainment Weekly

devir

Rambla de Catalunya 117 Pral 2ª
08008 Barcelona Tel. 932 389 870
spain@devir.net